
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
¥16
2011.12
Vol. 44
UCG

游戏·人

– 斑斓之书 –
古城迷踪
探寻沙漠中的
亚特兰蒂斯

滩边旧拾
夺命狂奔20年
丧尸游戏进化论

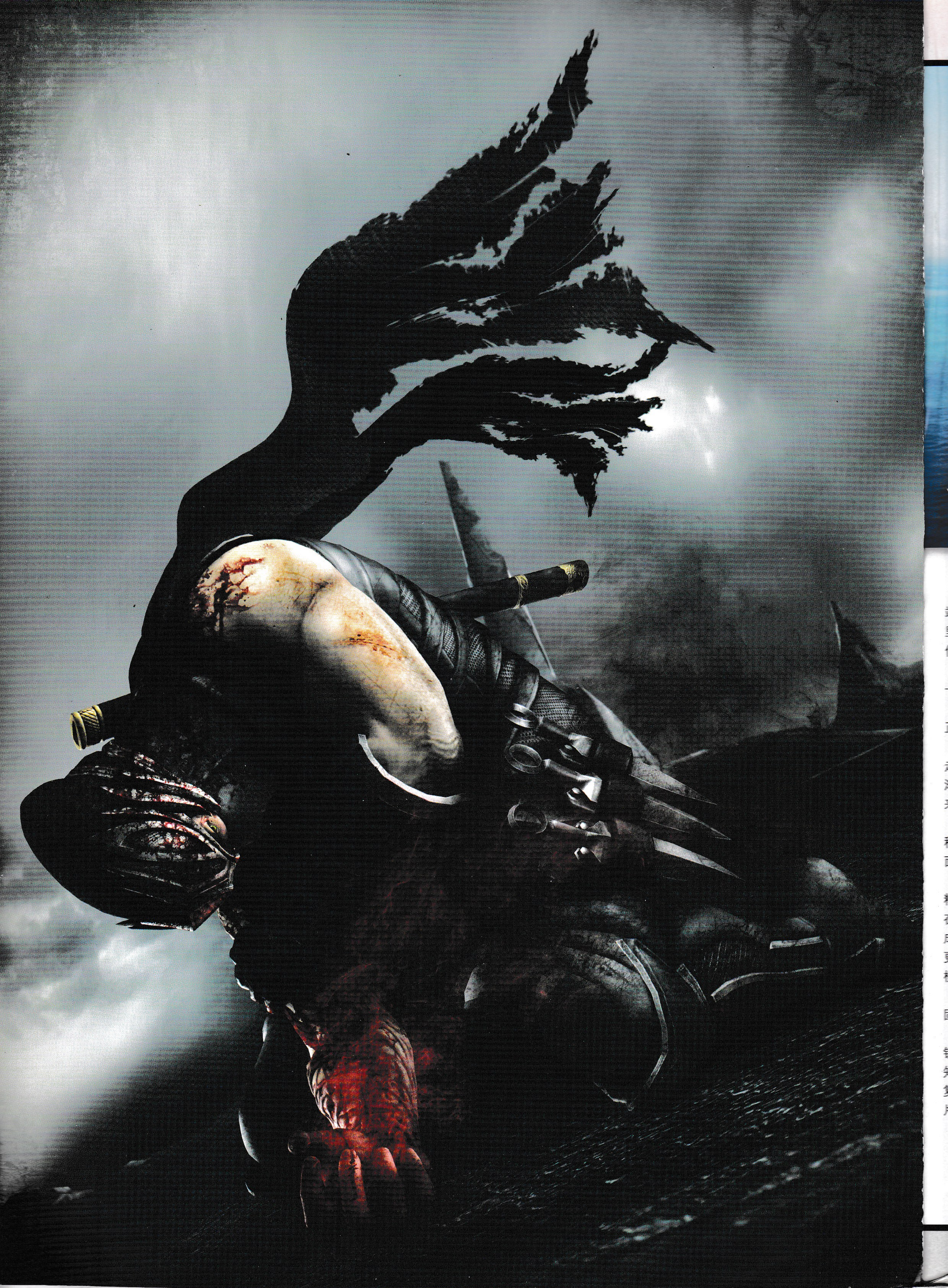
热点追踪
《未知海域3》制作秘话
"铁拳男"六拳齐发
劫后余生：地震后的日本游戏业

工作室物语
战争制造者
现代战争3 背后的故事

卷首特稿
出云之跃 跃向云端的巨作时代



传世之书
魔力黑盒的传奇 Xbox十周年纪念



卷首

寻找天涯海角

在巴厘岛最南端，有一座乌鲁瓦图悬崖。这是在地壳运动中，从海底翘起的一个断崖，高约70多米。站在悬崖上，远眺无边的印度洋，就像站在世界的尽头。但凡有华人游客来这里参观，导游会告诉他们：这里就是情人崖，传说在遥远的过去，有一对相爱的恋人，女方是村长的女儿，父亲不让她嫁给普通村民，他们的爱情得不到祝福。于是他们在悬崖上，相拥着投海殉情……

大家都说这个故事好凄美，我却不以为然，我更喜欢它的另一个名字——望夫崖。在崖顶的最高处，有一座孤独的草亭，就像守望着大海，等待丈夫归来的妇人。

其实乌鲁瓦图悬崖在当地之所以有名，除了风景壮丽外，还因为它的崖顶上有一座天神庙。我到那里时，正好那里在烧一种香料，在奇特的香气中云雾缭绕，显得异常神秘而庄严。

这座悬崖沿着海岸线两边伸展开来，给我印象最深的，是所住酒店的那一段悬崖。从酒店旁的小路可以走向崖壁。由于这一段悬崖没那么陡峭，有比较缓和的坡度，当地人就沿着层层向下的石坡建起了房子，渐渐地竟成了一个颇具风情的悬崖壁上的街区。这里没有豪宅，只有简易的水泥墙、茅草棚和铁皮屋顶搭建起来的小屋子。走在狭窄的"街道"和石梯上，我想起了小时候奔跑在小镇陋巷里自己的身影。

住在这个崖壁街区里的，除了当地的小店老板外，其他都是来自世界各地的冲浪爱好者。他们会在这里租一间小屋住上一两个月，有时玩一玩冲浪，有时坐在木头和茅草盖起来的小饭馆或饮料店里，静静欣赏海面上的风吹浪打。

当我走到悬崖中部时，海面上空突然乌云密部，多变的海岛气候带来了一阵急促的大雨。我躲进一间染料工坊，闻着有些奇特的染料味，看着街道边原本的小水渠渐渐变成湍急的小河流。几个金发碧眼的老外坐在冲浪照相馆里，聚精会神地挑选刚刚雇店家帮他们在海面上抓拍的冲浪英姿靓照。这里的小店外墙都被染成各种颜色，墙壁上是充满艺术气息的各种涂鸦，与杂乱悬挂的广告牌相映成趣。而在悬崖下，大雨带来了更大的风浪，冲浪者们比刚才更多了，他们不再趴在冲浪板上漂浮着，而是站上潮头，顺着大自然的力量纵横驰骋……

这里隔绝了俗世的一切纷扰，只留下生活的真谛。它就像天之涯海之角里的一个乌托邦，时间在这里凝固，瞬间却似永恒。我开始羡慕那些能在这里住上几个月的冲浪者，那将是足以铭记一生的人生经历。

晚上回到酒店，泡在悬崖上的泳池里仰望星空，听着悬崖下阵阵的海浪声，就像回到了小时候，站在小镇的桥头，吹着河面送来的夏夜凉风，仰望漫天繁星。生活本应如此简单，我们本应沐浴在自然之中。却不知从何时起，我们迷失在都市的钢铁丛林，把人生的大部分时间花在两点一线之间的反复奔波，以及不断重复的机械式工作，就像社会机器里的一个可有可无的齿轮，在不断地努力旋转之后，才换来回归自然的须臾片刻……

星夜
2011.11.28



游戏·人 第44辑

责任编辑：陈岩星
封面设计：葛华栋

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020 Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

P22 工作室物语
战争制造者
《现代战争3》背后的故事

P34 游戏人物
饭野贤治
业界头号狂人

传世之书 P44
XBOX
魔力黑盒的传奇
Xbox十周年纪念

卷首特稿 P3
出云之跃
跃向云端的巨作时代

业界风云

游戏风采

P78 滩边旧拾
夺命狂奔20年

P86
游戏评台

影漫世界

P58 动漫秀
经年长夜 宿命再临!
为《Fate/zero》而书

映画馆 P66
"谎言之躯"
电影所记录的十年反恐战争

文化漫谈

P112 斑斓之书
古城迷踪
探寻沙漠中的亚特兰蒂斯

P118 斑斓之书
火与剑 浅谈骑士与骑士制度

P104
Tomomi Itano
愛にピアス
东瀛采风



出云之跃
——跃向云端的巨作时代

《现代战争3》首周销售额超过7.75亿美元、《战地3》首周出货过千万套、《上古卷轴V 天际》首周出货700万、《蝙蝠侠 阿克汉姆城》首周出货460万、《未知海域3》首日出货380万……2011年末商战是传统核心向游戏的一场全面胜利。在任天堂落入谷底的同时，高清阵营在苦捱了6年之后终于走向顶点。

6年前，时任微软娱乐设备部副总裁的J Allard在GDC上对上千名开发者说："未来的业界，将会以销量达两三千万的大作为主……"当时多数人对此不以为意，而如今J Allard的预言正在成为现实。本代高清主机已诞生4款销量超过2000万的大作，它们不像任天堂的游戏那样通过与主机搭售达到怪物级销量，它们以非凡的产品价值成为高清主机的主要推动力量。经过2011年的巨作潮之后，超大作战略已成为业界共识。大作的市场占有率将不断增加，10%的游戏将占有90%的市场份额，二线游戏只能争夺余下10%的可怜份额。巨作时代正在到来，游戏业正在成为另一个好莱坞。未来几年内，整个行业格局将朝着巨作主义的方向发生翻天覆地的变化……

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

云开月明

"云计算的到来为硬件商打破门槛约束创造了机会。"

2007年秋季，《COD4 现代战争》上市后给同期上映的电影造成了极大的票房影响，从此电影公司们在制定上映时间时，除了参考同期其他电影的上映时间外，还要特别注意当期是否有游戏大作上市。特别是以年轻男性为主要目标观众群体的影片，需要特别留意躲避游戏大作的锋芒。今年《现代战争3》发售同期，希腊神话史诗巨制《惊天战神》上映，以3200万美元的首周票房位列今年的R级片第三名。在此档期，这算是不错的票房，但是好莱坞的名流们目瞪口呆地发现，同期上市的《现代战争3》首日英美两地销售额超过4亿美元，二者相差十几倍，有百余年历史的电影，在游戏面前反而成了小不点儿。影评家认为环球明显挑错了时间，血气方刚的年轻战士们都去打俄罗斯了，谁还有空去电影院看神话故事?

游戏业与电影业的地位处境正在转变，几十家游戏公司争抢一部电影游戏改编权的盛况已成过眼云烟，电影类游戏处于崩溃边缘，而游戏电影却有更多的成功案例。于是出现了数家电影公司争抢《COD》、《刺客信条》、《光环》等电影版权，游戏公司却狮子大开口、开出诸多苛刻条件的报道。游戏玩家的数量远没有电影观众多，但游戏能让玩家心甘情愿掏60美元，而电影最多只能让观众掏20美元（3D版）。游戏业还有更丰富的经营模式，有能让玩家每年投入数百美元的传统网游，有靠道具收费的免费网游，有薄利多销的手机游戏，有持续创造利润的DLC……在这多样化的业界形态中，逐渐分裂成两块市场：一种是制作成本高昂、平均售价60美元的"高端游戏"；还有一种是成本可忽略、半卖半送的"低端游戏"。低门槛的低端游戏负责扩大游戏人口，为业界拓宽覆盖面，让游戏变为主流娱乐；而赚钱的主力是高端游戏。当《COD》的玩家数量与《阿凡达》的观众一样多，游戏将成为娱乐世界之王。

同样是在6年前，当J Allard宣布业界将进入超大作时代的同时，微软提出了"用户数量突破10



亿”的大胆目标。X360的用户永远不可能超过10亿，但玩家的数量可能已经超过10亿。两年前，EA首席执行官约翰·里奇蒂耶洛说：“几年前，我以为我们的行业大约有几亿消费者。我认为在一两年内会突破10亿。”这几年Facebook、iOS和Android等平台的迅猛发展至少将玩家数量增加了一倍以上，《愤怒的小鸟》下载量超过5亿，Zynga用户数量超过2亿。游戏门槛的降低是玩家数量激增的根本原因，数十亿个人电脑用户与近十亿的智能手机用户可以免费或者以1美元玩到简单有趣的休闲游戏，社交功能的引入使得这些游戏在口耳相传中大范围渗透到每一个用户终端。而索尼/微软/任天堂把持的传统游戏市场，由于门槛较高，玩家数量常年保持在2亿左右。如果保持当前的业界经营模式不变，游戏人口的不断减少是无可避免的趋势。社交网络与智能手机的游戏功能日益强大，因便利性与价格便宜而放弃传统游戏的大有人在。消费者愿意花800美元买一部多用途的iPhone，却不愿花200美元买只能用于玩游戏的游戏机。即使前者在大多数时候被用于玩游戏，而后者同样可以上网、看视频。主机商永远无法让所有人花数百美元买一部非必需品的游戏机，要把门槛降低到所有人都能轻易迈入，只有将他们的游戏平台融入到必须品之中。

云计算的到来为硬件商打破门槛约束创造了机会。

PC原本是一个良好的游戏平台，它几乎是现代社会的必需品，而且有足够强的游戏功能。但缺乏统一规格以及盗版的泛滥毁掉了PC单机市场，家用机能为所有用户提供统一的游戏体验，且盗版率较低，因而取代了PC单机游戏。云计算可以彻底消灭盗版，而且因为游戏的处理在“云端”进行，因此不用担心部分用户配置不足的问题，只要网络基础条件具备，厂商可以确保所有用户获得基本相同的优质体验。当云计算与电视机顶盒结合，就满足了借助生活必需品实现全民普及的前提条件。

掌上游戏因智能手机的崛起而开始全民普及，PC游戏因社交网络与休闲网游而成为全民娱乐，如今只剩下电视游戏距离全民普及还有数步之遥。

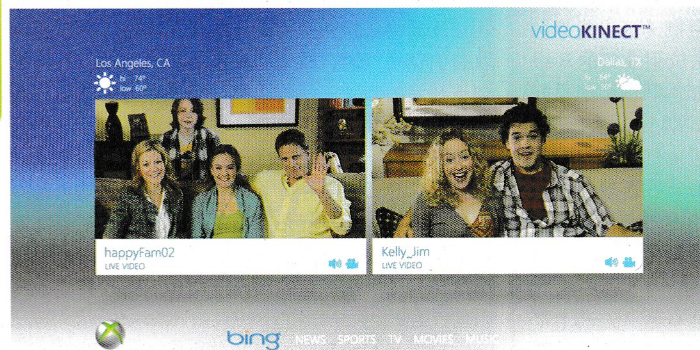
7年前，PSP发售时，装在UMD里容量1.6GB的游戏让我们感叹科技的发达。那时我们不敢想像短短几年后可以将8GB的游戏放入不到百元的小小卡片里，更不敢想像可以即刻在线付费、把1GB的游戏下载到手机里。如今我们也很难想像游戏机会消失，通过机顶盒可以直接在线玩《现代战争5》。走入瓶颈的传统游戏业，需要一个革命性的产品，像iPhone一样，完全打破业界与消费者的传统思维。社交网络与智能手机的风暴都源自美国，而这场立足电视娱乐的云计算风暴，可能也将从美国开始。

风起云涌

“游戏厂商面对的是数十亿潜在用户，电视游戏将真正成为主流娱乐。”

曾精准预报微软多个重要产品信息的“MS nerd”，最近传出一则劲爆消息：“次世代Xbox将比X360更小更便宜！”同时还有多则传闻指出该主机将于2012年末上市。摩根证券的迈克尔·派屈特认为这些传闻“很愚蠢”，他相信次世代Xbox至少2014年才会上市，2012年最多只会有一个X360的新机型。笔者也认为次世代主机不会这么早到来——除非它并非传统意义上的次世代主机。

从商业角度考虑，微软与索尼没有这么快推出次世代主机的理由与动力。X360与PS3仍处在主机生命周期的波峰位置，硬件销量与软件质量都处于巅峰状态，距离销量跌到波谷至少还有三年时间，索尼与微软没理由放着成熟主机的收获期不顾，再砸入数十亿美元再经历一次艰难的主机成长期。微软确实可以在推出X720的同时继续支持X360，但软件开发团队的力量必然分散，X360的大作数量会迅速减少，难免因此而折了阳寿——新主机向来便是旧主机的催命符。



▲Kinect的视频聊天也许会在未来大行其道。

▲售价99美元的Apple TV影响力有限。

如果所谓“2012年上市的X720”是一部云计算主机，则一切将另当别论。云计算主机很符合“更小更便宜”的特点，初期微软可将其当做“廉价版X360”进行宣传与市场运作，售价可在100美元左右，预交一年服务费即免费赠送。软件商仍然以X360的规格标准开发游戏，仍然发售X360的零售光碟版，同时也在微软的服务器上放出面向新主机的云计算版本。随着超高速网络的不断普及，玩家们会发现在服务器里，以最高画面设置运行的云计算版本画面更好、价格更便宜、游戏更方便。用户将逐渐从X360转向云计算主机。接着会出现X360无法运行的真正次世代级游戏，画面、物理效果与AI全面进化，此时X360逐渐退出历史舞台，两部主机实现完美过渡。用这种换代方

式，既不催短X360的寿命，又无需投入太高的硬件研发成本，无需亏本卖主机；软件商也无需为适应新开发环境投入大量研发成本，无需担忧新主机装机量太少；玩家更不必忍受高价买来的新主机没游戏可玩。微软可以在过渡期逐步扩大服务器集群规模，提高云计算游戏承载能力，耐心等待普通用户平均宽带速度的提升。

电视娱乐是微软拯救其消费电子事业的最后希望。苹果的Apple TV未成气候，Xbox LIVE拥有更好的用户基础。在电视娱乐的世界里，微软可以无惧苹果的工业设计魔力，再漂亮的机顶盒也只是蹲在电视机旁边、不起眼的小盒子。而传统消费电子厂商的网络基础实力太弱，微软的服务器集群规模足以横扫一切对手。

过去一年来，微软加快部署云计算多媒体娱乐战略。今年10月，微软宣布将为Xbox LIVE引入40家电视与娱乐供应商，包括HBO GO、Syfy、Comcast、BBC等主要电视传媒集团。同时微软收购了多家网络视频技术企业。今年6月，微软与美国最大在线影视点播服务供应商之一的Hulu展开了收购谈判，同时参与竞价的还有谷歌和雅虎。消息传出后投资者大量买入微软股票，人们仿佛看到了微软在雄霸电视娱乐之路上迈出了关键的一步。可惜不到三个星期，微软就放弃了收购Hulu的计划。之后传出苹果、亚马逊等也加入Hulu的追求者行列，收购价从15亿美元一路涨到40亿美元。网络视频服务对巨头们的战略重要性可见一斑。微软退出竞购并非诚意不足，而是Hulu坐地起价，谷歌把价格开到40亿美元仍然空手而归，至今Hulu依旧待字闺中。不过业界普遍认为，这种独立视频服务供应商终究将成为大集团中的一员。

调查数据表明，用游戏机在线收看影视节目已成为美国家庭的新潮流。Strategy Analytics的调查报告显示，12%的美国家庭（约1500万户）使用游戏机收看在线影视，超过用电脑转接电视的用户数量。这些用游戏机看在线影视剧的用户并非偶尔为之，65%的25岁以下X360用户用游戏机看在线影视的时间超过用台式机和笔记本电脑的影视观看时间。从iPhone吞噬掌机市场，到iPad猛烈冲击笔记本市场，这些事例无不证明便利性胜过一切。用长期蹲坐在电视旁边的游戏机收看在线影视，比用笔记本连接电视机方便得多。在书房里用台式机的小屏幕看片显然无法取代客厅大电视的视听震撼。目前就只差一步，微软便可向亿万用户们提供无缝衔接的电视娱乐体验。

微软的战略路线已清晰可见：首先将IPTV引入Xbox LIVE，用户不用离开X360的界面环境即可享受游戏、在线影视与普通电视频道，无需另置电视机顶盒，无需切换视频输入源，通过X360提供一站式娱乐。之后逐步增加Xbox LIVE的电视频道数量，逐步涵盖大部分频道，以及大部分在线影视点播服务。与此同时，使用云计算技术的新主机推出，以低廉的硬件成本接入Xbox LIVE服务，获得与X360相同的用户体验。由于硬件构造简单、耗电量低，这种云计算主机可24小时开机，用户打开电视的同时，出现在屏幕中的就是Xbox LIVE主界面，配合Kinect体感与语音操作方式，方便地选择收看电视频道、互动点播、网上冲浪或者玩游戏。游戏大作将会像电视频道或者影视点播一样即刻进入，无需下载、无需等待，首次游玩时输入账号密码扣款即可。当这种融合所有电视娱乐内容的机顶盒进入所有普通家庭，游戏厂商面对的是数十亿潜在用户，电视游戏将真正成为与广播电视同样普及的主流娱乐。

娱乐并非数字家庭的全部，在微软的构想中，通信也将成为其中的重要环节，这是将Xbox LIVE从娱乐平台变成生活必需品的关键。今年5月，微软斥资85亿美元收购网络电话服务公司Skype，成为其历史上最大手笔的一次收购案。Skype用户超过1.7亿，近年来视频通讯用户量飞速增长，目前已占到Skype网络流量的40%以上。微软CEO史蒂夫·鲍尔默在新闻发布会上强调，今后会将Skype与Kinect结合，实现完美的家庭视频通信与商务视频会议。借助Skype强大的跨平台通信技术，在网络融合的时代里，Xbox LIVE有取代固定电话，成为家庭首要通信终端的潜力。用户可从全天候开机在线的云计算Xbox接听或拨打任何终端设备，坐在沙发上与远方的亲朋好友谈笑风生——无论对方使用的是Xbox还是电脑或者智能手机。Kinect的体感控制功能使其比任何设备更适合用作家庭视频通信终端，仅将普通网络摄像头与电视连接有诸多不便，在接听、拨打、中途暂停等操作时可能要走到电视机前操作，而通过Kinect可以随时进行语音与体感控制，聊天中途可同时进行影视节目或游戏操作，或者与对方进行操作互动。当视频通信、电视频道、互动影视与游戏融于一体的网络服务成为人们的生活习惯，这种综合网络平台将从娱乐终端升华为家庭必需品，具备了全民推广的基础。

覆雨翻云

“与新主机对决一样，巨作对决正日益成为游戏行业发展的重要推动力。”

统一电视娱乐、霸占客厅，是微软与索尼的共同理想。论财力与网络基础实力，微软占绝对优势。但索尼靠免费策略与更开放的网络政策也获得了数千万网络用户。目前微软云计算计划最大的阻碍不在于技术，而是市场竞争造成的用户分散。要成为千家万户电视机前的惟一网络终端，需要获得所有内容供应商的支持，除了索尼、任天堂等老对手外，还要面对世界各国的数字电视巨头们，要消灭已经安装在十几亿家庭中的电视机顶盒。Xbox LIVE的几千万用户基数在这个更广阔的市场中并无优势。

微软霸道的网络政策挫伤了内容供应商们加盟的积极性。众所周知，Xbox LIVE对第三方内容的管制最为严厉，付费会员的收入全部归微软所有，Activision曾以“《COD》是上千万用户注册Xbox LIVE的原因”为由，提出与微软分享Xbox LIVE服务收入，结果遭到断然拒绝。此外，Xbox LIVE的定价机制、盈利模式、服务设置等全部由微软统一管理，第三方只能顺从。PSN为第三方提供了更大的权限，因而受到广泛拥护。任天堂也已明确Wii U将采取开放的网络政策，将更多权益分给第三方，试图以此削弱Xbox LIVE阵营。内容供应商们显然不愿意看到未来电视娱乐被一家独霸，那样他们在网络平台供应商面前将毫无谈判筹码，只能任人摆布，正如FC时代受尽屈辱的第三方们。由于第一方的互相竞争，以及内容供应商们的阵营摇摆，未来电视娱乐可能会形成与电视游戏行业相似的行业格局，由几个网络平台供应商互相竞争，第三方按比例缴纳权利金，而平台供应商为提高市场份额，会向第三方高价购买热门影视作品、频道、游戏的独占权。用户想看到某些独家内容或游戏，只能注册对应的网络服务。如此可防止垄断，各方互相制衡，确保良性竞争。



▲任天堂极为强调Wii U的网络应用。

网络时代的跟风消费以及第一方的争夺会将超大作战略提升到更显赫的位置。当所有娱乐内容在云端争奇斗艳，过剩的娱乐供应会让二三线作品更难出头，而一线大作

会因为网络的跟风炒作引起更大规模的关注，平台供应商会为这些大作的独占内容而争得头破血流。这是一个只有巨人才能存活的时代，第三方会通过进一步的并购形成屈指可数的几个超级巨鳄，用更高的成本开发价值含量更高的娱乐作品。由于游戏与影视节目融合在相同的网络平台，游戏公司与传媒集团将互相并购整合。这些第三方之间的竞争激烈程度将不逊于第一方，类似于《战地3》VS《现代战争3》的史诗对决未来将成为家常便饭。

与新主机对决一样，巨作对决正日益成为游戏行业发展的重要推动力。巨作的对掐与媒体热议引发大范围的民众关注，让已经6岁的本代主机再次成为娱乐业的焦点。两年来欧美游戏行业大幅萎缩的最根本原因并非经济低迷，而是根据历史规律，家用机市场已经达到饱和阶段，目前三大主机累计销量逼近2亿台，与PS2/NGC/Xbox的累计销量基本相当。在前几次的主机更新换代中，这样的时点早已有新主机上市，带来新的市场需求，启动新一轮的市场增长。但高昂的软硬件成本推迟了新一代主机的来临，因而造成青黄不接的窘境。年末的大作对决改变了市场下行趋势，从10月份开始，美国游戏市场规模比去年同期实现止跌回升，进入大作集中的11月之后，回暖的势头更加明显。其原因是优质大作大大提高了消费者对高清主机的需求，大量Wii用户开始“更新换代”为高清主机。这一波历史上罕见的“后期换代潮”将一直持续到非高清用户全部进入高清时代为止。

当前高清主机的辉煌是以任天堂的牺牲为代价。因高清大作的集中爆发，业界热点从健身运动又转回视听享受。而随着云计算时代的迫近，网络基础薄弱的任天堂危机四伏。任天堂骄傲地保持了数十年的纯游戏厂商身分，而在娱乐融合的云时代，在其他领域缺乏业务往来的任天堂将备受掣肘。在即将到来的网络时代，任天堂为了扬长避短，可能会采取较为特殊的怀柔政策——与第三方共同打造网络服务平台。最近来自Wiiugo网站的传闻称，EA将帮助任天堂开发Wii U的网络服务，将其Origin网络平台变成Wii U网络的一部分。若此传闻成真，对业界未来的影响将极其深远，甚至可能在根本上改变未来的网络娱乐形态。

与第一方分享网络服务收入所得向来是第三方的争取目标。实际上因为第三方大作影响力的提升，EA与Activision这种巨头已经具备向微软讨要收入分账的实力。如果微软过度强硬，逼得Activision全部大作取消对Xbox LIVE的支持，X360玩家再也无法上线玩《现代战争3》，这几乎会对Xbox LIVE造成致命打击。Xbox LIVE的强硬姿态已造成第三方怨声载道，任天堂于此时提出与第三方“利益均沾”，可成为Wii U吸引第三方的最大动力。



▲ EA的Origin网络平台借《战地3》之威迅速崛起。

EA抢占网络高地，斥巨资在PC平台上打造Origin网络服务，似乎有意成为云计算时代的一支独立军团。但PC难以成为云计算游戏的大本营，与任天堂合作是在未来云时代反客为主的良机。如果EA与任天堂平起平坐，成为Wii U网络服务平台的拥有者之一，未来在Wii U上产生的所有网络相关收入都可收归己有。进入云时代后，EA不仅是内容供应商，也将成为网络平台供应商，掌握网络时代的命脉……这是所有第三方都无法抗拒的巨大诱惑。虽然这意味着巨大的投资，但至少EA与Activision拥有这种实力。任天堂无法像微软那样独立建设云时代所需的超大规模服务器集群，却可以联合第三方的力量，共同筹建网络基础架构。这种网络联盟建立之后，第三方合作者的命运就与任天堂绑在了一起，他们将更加卖力地为任天堂开发游戏，降低对Xbox LIVE的支持……经历了“三坟”（第三方坟墓）恶名以及Wii、NDS销量急跌之后，任天堂要修缮第三方关系，增强Wii U的第三方游戏阵容，确实只能靠这种网络纽带建立联盟。

若是以这种网络联盟的方式进入云时代，将与微软构想的经营模式完全不同。用这种云主机进入网络世界后，出现在面前的是各第三方自己的频道，他们的游戏由自己管理、自己收费，第一方将很难从中获得权利金收入，因为第三方本身也是平台拥有者。最终第一方将变成与第三方一样的内容供应商，过去在其收入构成中占很大比重的权利金将成为遥远的回忆。

云谲波诡

“在大浪淘沙般的时代变革中，大批企业将倒闭或被吞并……”


▲ Epic Games的“撒玛利亚人”DEMO细节度惊人。

第三方一直梦想着抛开所有中间环节，建立直面消费者的商业渠道。数字发行可以帮助他们抛开零售商，省去不菲的包装、运输与零售成本；而云计算确实让抛开第一方、省去权利金开支也成为可能。实力强大的第三方可以自己建设足够庞大的服务器集群，所有自家游戏在自己的服务器上运行，他们的游戏就像电视频道一样，任何机顶盒都能收到，无需担忧硬件装机量问题。他们只要向有线电视网络运营商们交纳一点网络承载费，就可以借用他们的有线电视网络与机顶盒，向数十亿观众提供云计算游戏，这笔开支会比传统权利金便宜得多。

最终在市场竞争规律的作用下，当前业界标准的15%左右权利金费率将大幅降低。游戏产业的传统第一方们，将与有线电视网络运





▲ Square Enix 的 Luminous 引擎诠释了“照片级画面”的真谛。

营商展开激烈竞争。电视娱乐有关的所有企业将重新洗牌，在大浪淘沙般的时代变革中，大批企业将倒闭或被吞并，最后剩下屈指可数的几家巨头，而内容供应商也将整合为少数的几个大型综合媒体集团。

电视娱乐行业实现全面规模化经营之后，超大制作规模的游戏将成为可能。未来几年内将出现预算超过3亿美元的超大作，实现分析家所说《阿凡达》般的游戏画面”。由于不再受主机性能的约束，游戏开发者将被彻底解放，他们可以尽情在游戏中使用超高解析度的贴图，使用最奢侈的画面特效，按照好莱坞顶级 CG 的标准制作即时演算的游戏画面。

游戏画面将继续进化，直到接近电影大片的 CG 水准。游戏开发商们已经在进行技术探索：今年3月，Epic Games 公布了新版“虚幻引擎3”制作的 DEMO“撒玛利亚人”。Square Enix 也在日本的 CEDEC 2010 游戏开发大会上公布了次世代新引擎 Luminous。EA 与育碧据说已经在开发次世代游戏，使用微软提供的临时开发机。除了图像技术外，次世代游戏的 AI、物理乃至开发方式都会同步进化，比如利用《黑色洛城》的动作扫描技术将演员全身动作扫描到游戏中。在内存与运算能力几乎不受限制的前提下，将演员全身扫描并直接出现于游戏之中成为可能。未来的游戏制作也许会像拍摄电影特技一样，完全在蓝背景前进行。

也有迹象表明下一轮画面进化不会来得太快。“撒玛利亚人”用的是新版“虚幻引擎3”而不是“虚幻引擎4”，热衷于开发前沿技术的 Epic 对次世代主机显得有些抵触。Epic Games 总裁麦克·凯普斯说：“未来 iPhone 可能比家用机更强，次世代主机还有何意义？”凯普斯认为，将手机直接变成家庭客厅终端也不失为未来的一个理想方向。当前 iPhone 的处理器进化速度“快到荒谬”，3年内 iPhone 的游戏画面将超过 X360，只要给电视插上一个无线影音接收器，将 iPhone 的画面传输到电视上，将音频传输到音响里，将 iPhone 当成一部迷你主机。Apple TV 的发展毫无进展的苹果，未来也许会通过这种方法进军电视娱乐领域，并成为微软最可怕的对手。

高成本的传统大作是家用机厂商们对抗苹果的究极武器。AppStore 的定价机制注定其无法成为《GTAV》、《现代战争3》等大作的主力平台，这些成本过亿的游戏永远不会以10美元的价格销售。硬件商们希望未来是超大作的天下，这样可以让游戏产业的门槛更高，将虎视眈眈的外围列强们拒于门外，同时能吸引范围更广的用户。但第三方的心态十分复杂。一方面《COD》等大作的成功让他们垂涎三尺，并且感到了开发大作的必要性；另一方面，大作的风险太大，销量千万以上的游戏目前仍是屈指可数，巨额投资而惨烈亏损的例子却比比皆是。在游戏产业要打响一个新品牌的难度要远远高于电影业，吸引观众花10美元走进电影院，比诱惑玩家花60美元买一张游戏要容易得多，更何况全人类都可以成为电影的潜在消费者，而高清主机的用户不到1亿。

如果云计算游戏全面普及，可为发行商们消除一些疑虑。首先是潜在受众规模将与电影相当，装机量向来是发行商开发3A级大作的首要参考指标。发行商还可以通过灵活的定价机制让他们的新作被更多用户尝试，比如分段定价，将60美元的游戏分为6段，每段10美元。低廉的价格会让非玩家们更乐于尝试。对游戏耐玩度有自信的厂商可尝试按时定价，非玩家们可低价浅尝，玩上瘾的玩家们将为厂商贡献更多收入。这种定价模式也表现出云计算游戏按运算资源消耗量计价的合理性，并引导开发者制作游戏性更高的内涵作品，减少金玉其外、败絮其中的浮躁作品，减少优秀游戏叫好不叫座的遗憾。

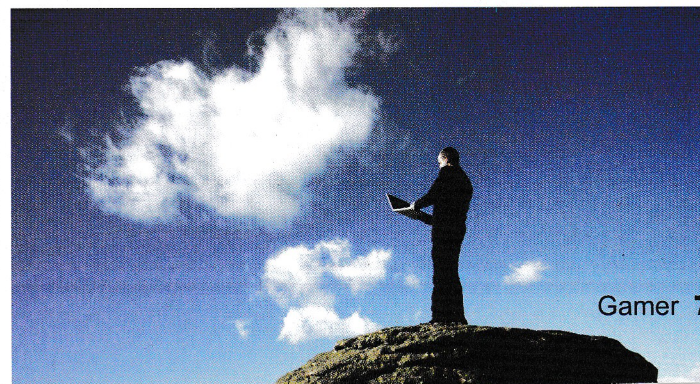
云计算还可以帮助开发者改进游戏设计。因为玩家在游戏过程中不断向服务器发出操作指令，通过简单的监控程序，开发者可以还原玩家的整个游戏过程，并通过分析与统计软件发现游戏中设计不合理的地方，然后随时对游戏进行修改更新，在玩家下一次登陆时，会发现游戏已经变得更贴心。这就是游戏完全在服务器端运行的好处。通过分析玩家行为，还可以更精明地投放广告，根据玩家的喜好向不同客户端推送最合适的产品广告，提高游戏产业在广告市场上的竞争力。

发行商们担心的“值崩”、“上架时间短”等问题也将因为云计算而消失。为避免供过于求，造成游戏发售后迅速贬值，发行商通常会保守预估首批销量，这样虽然降低了风险，但也经常损失商机。此外由于商店的货架空间有限，一般游戏摆上货架两三个月后就会被撤换成其他游戏，造成游戏销售周期短，商业潜力无法完全发挥。而在云计算时代，游戏可以永远保存在服务器中，玩家随时可以搜索游玩，发售N年的游戏仍能创造商业价值。



云程万里

最近在上海举办的 GDC China 期间，微软的布莱恩·普林斯表示“云游戏是遥远的未来”，目前多数美国人尚不具备高清云游戏的网络带宽条件。不过他同时确认面向 Xbox 平台的云计算技术已经在研究中，而且“非常令人兴奋”。云主机依然在云雾缭绕之中，将在次世代还是次次世代实现谁也无法断言。笔者相信，如果次世代主机仍然是自备强大运算能力的传统游戏机，硬件商们至少应尝试同时推出一个云计算的机型，两种型号可游玩相同的游戏，拥有超高速宽带的用户们可以选择价格低廉的云计算机型，两种型号长期并存，最终随着超高速网络的全面普及完全过渡到云时代。因为网络条件的限制，游戏产业的云时代绝不会是一蹴而就的突然换代，而是会有一个相当漫长的、新旧主机并存的转换过程，正如当今高清电视对标清与高清信号节目的兼收并蓄。最终，更优质、更便利、更实惠的新技术终将取代传统技术。



《未知海域3》制作秘话

从“零点”到PS3的头号英雄，顽皮狗如何为玩家献上本年度最值得一玩的冒险史诗？



假如有一个平行时空，在那里PS3最具标志性的独占大作不叫《未知海域》，是叫做《零点》(Zero Point)。它所讲述的，也不是财报猎人内森·德雷克寻找祖先足迹的故事，而是在黄金国里的冒险——这就是在《未知海域》的设计企划诞生之前，顽皮狗所策划的新作创意。它在《杰克II》制作完成后就已提出——没错！早在2003年，顽皮狗已经在构思他们的“次世代游戏”。顽皮狗创始人Evan Wells说：“当《杰克II》做完的时候，我们就开始策划这款游戏。但是接着PS3延期了，结果我们把这一年来所想的创意全丢掉了，直到《杰克3》完成后才重拾项目。”

从“零点”到“大项目”

顽皮狗创意总监Amy Hennig展示了2005年5月的一份概念设计文件，其名为“零点”。过场动画首席设计师Josh Scherr表示，当时这份设计方案主要围绕“零点能量、生态恐怖主义、黑暗能量以及各种疯狂的无聊概念”。顽皮狗一度打算将舞台设定于一座海底之城，后来并没有实施此设想，当2K Games的《生化奇兵》公布后，顽皮狗的开发者们松了口气，叹道：“差点儿就撞车了。”不过这也在某种程度上说明当初的设想确实是个好主意，只不过不大适合顽皮狗。当时“零点”已经变成了“大项目”(Project Big)，这就是《未知海域 德雷克的宝藏》在开发阶段的内部代号。按照当时的设想，游戏中有75%的内容发生在海底基地，只有25%的内容发生在热带海岛上。后来却变成大部分发生在岛上。



Hennig说：“有趣的是，基本设想一直都没变，那就是第三人称视点动作冒险游戏。其他内容都是在后面一点一点地加进去，一切都是围绕‘如何最好地实现动作冒险电影般的游戏体验？’”

开发团队继续巩固其“大项目”的设计方案，在2005年底，他们制作了一段概念影像，开始向时任SCE全球工作室总裁的菲尔·哈里森讲解。Wells说：“当时我们看到的大部分游戏，不管是来自索尼的工作室，还是Xbox上的游戏，大多是那种发生在浩劫之后的世界，一片灰色或土黄色，还有就是壮硕的大兵。我们该如何让自己显得特别呢？当人们走在E3会场，到处都是枪炮声的时候，我们如何吸引眼球？那么，我们就用一些鲜艳的色彩吧。我们希望我们的角色平易近人，是一种平民英雄，而不是什么超级英雄。”

在当时的概念影像中，也有部分内容最后到了《未知海域3》才实现，比如会根据前后情况而变化的近距离战斗系统、同屏众多的敌人，以及顺手拿来用的武器等等。这些都是顽皮狗在第一作时就打算采用的，但是一直没有做到令人满意的程度，所以直到6年后才在第三作中完成了夙愿。

“大项目”获得SCE认可通过之后，顽皮狗“成长的烦恼”才刚刚开始。首席设计师Richard Lemarchand说：“当时我们刚刚完成PS2的工作，我们要学习如何在PC上开发，有很多新技术要学。因为做了那么多年的PS2游戏，我们已经与最前沿的技术脱节，一切都必须从头来过，并改变我们的开发方式。大家都感到很迷茫。”

因为当时PS3的规格还没定下来，顽皮狗只能先从PC开始，对于PS3最终的硬件限制他们一无所知，当他们最终拿到PS3时，都感到非常失望，很多人脱口而出：“什么？就这样？”他们原以为PS3是一部规格超高的主机，完全不用担心内存限制，每个地方都可以做出动态模糊效果。Lemarchand回忆道：“突然之间，我们要做的是将一起尽可能简化，工具不能用了，我们不知道能把游戏做成什么样。每次硬件换代都是很大的转变，而这次是真正的翻天覆地，过去的方式完全不管用了。一切都要重新学。”

对新技术的学习在潜移默化之中改变了顽皮狗的游戏开发方式。很多时候，学习、制作、尝试与修改几乎是同时进行。Wells举了个例子：在距离游戏发售只有半年多的时候，《未知海域》使用的还是自动锁定瞄准系统，顽皮狗用所剩不多的时间尝试了手动瞄准，发现游戏朝着更好的方向变化。其实此前顽皮狗早就试过手动瞄准，但是只有在游戏的其他部分就位的情况下该系统才表现出优势所在。顽皮狗还尝试与放弃了许多系统，比如潜水系统、与火有关的多种互动方式等等。很多有趣的系统只有在距离发售只有9个月之时，引擎功能已经完善的情况下才能添加到游戏中。

从游戏到动作电影

2006年8月，顽皮狗进行了《未知海域》动作捕捉演员的首次海选。Hennig对德雷克演员的要求如下：要有哈里森·福特那样的个人气质、要有一种更贴近普通人的缺陷感。在第一次海选中，顽皮狗就发现Nolan North是最适合德雷克的演员。

North还记得，第一次进行对话录音，当他进入录音棚的时候，发现其他演员也在同一个房

间里一块儿录音，这让他感到很意外。因为过去游戏配音都是单独进行的，演员拿着脚本到录音棚里，把大堆的对话单独录好即可。而《未知海域》则是将演员们聚集在一起一块录音，这样更有"对戏"的感觉，能够做出更有感情的配音效果。除了配音外，德雷克的动作捕捉也是由Nolan North负责，Scherr认为这样才能做出人物神韵。当时顽皮狗的大部分人还从未有过制作动作捕捉的经验，他们在一座仓库里拍摄，他们在里面制作了各种布景，有仿造的飞机，有租来的路虎越野车。很多动作不需要借助实物进行捕捉，比如驾驶摩托艇的动作，演员只要坐在大箱子上面，用一个塑料圈当做方向盘即可。



Well说："从《未知海域》到《未知海域2》的一个进化之处在于，我们改为与专业动作捕捉工作室House of Moves合作，在我们的动作捕捉舞台附近建了音效舞台，所以能在演员表演的时候把声音一块录了。而在《未知海域3》的时候，我们很幸运地让索尼为我们在Culver城专门建造了一个动作捕捉工作室。这样我们不仅能将动作与音效同时录制，而且还是自己的专用工作室，因此所捕捉的动作也达到了之前的两倍。"



从飞机到沙漠

2007年秋季，《未知海域》发售后获得业界的高度赞赏，无论是画面水准还是游戏性，都为PS3时代的游戏树立了标准。之后的《未知海域2》更成为社会现象，顽皮狗可以动用的资源更多了。

2009年11月，《未知海域3》项目启动时，在初期会议上，搏斗系统成为讨论焦点。在开发第一作时因技术约束而放弃的近战系统是优先考虑的对象。与其他团队的交流探讨也为顽皮狗带来了许多灵感。Wells说："做完每一款游戏后，我们就会到处走走，拜访其他工作室。我们拜访了Infinity Ward的Jason West和Vince Zampella，他们对于《未知海域2》多人部分的开发有非常大的影响。"

《未知海域3》的基本概念确立之后，顽皮狗的第一个重要大日子是2010年12月Spike TV"电子游戏大奖"颁奖礼，SCE已决定在此活动期间公开《未知海域3》的第一个预告片。

《未知海域2》发售之后，顽皮狗的几位设计师与动作开发人员开始为《未知海域3》构思具有史诗感的关卡设定，有人提出了巡逻舰关卡，也有人提出了大型货运飞机的关卡。当时《未知海域3》的剧本并未确立，连方向都没有定下来，只有一些零零碎碎的内容。在一个又一个有趣的关卡构想冒出来之后，根据这些关卡的特点，顽皮狗知道德雷克的下一站冒险将走向沙漠。Wells说："我们知道会有沙漠中的坠机，于是我们就想'这样将游戏公布出来一定很酷：展示飞机坠毁于沙漠中的场面'。我们就是从这里开始制作。但我们还是不知道他将走向何方，将如何走出沙漠？为何会坠机？为何会登上飞机？"

确定沙漠舞台后，顽皮狗开始开发表现沙尘动态的新技术，游戏的整体画面风格随之逐步成型。Spike TV公布的第一段预告片是与顽皮狗的沙尘技术同时制作的，因为技术在不断改进，这段预告片也经过了无数次的修改，最后玩家所看到的是"第149个版本"。Lemarchand曾经看过《功夫熊猫》联合导演John Stevenson的一段片子，并在DICE业界峰会上专门向他请教。Stevenson的理念是："有了想法之后就马上迅速做出来，不管做得多屎都先向别人展示出来，然后他们就会告诉你哪里需要改进。这样你就知道下一步该怎么走。"Lemarchand于是按照他的法子来制作《未知海域3》的第一个预告片，被嘲笑了50次之后才做出了有点感觉的版本，之后又修改了99次才获得顽皮狗所有人的满意，接着向全世界公开。

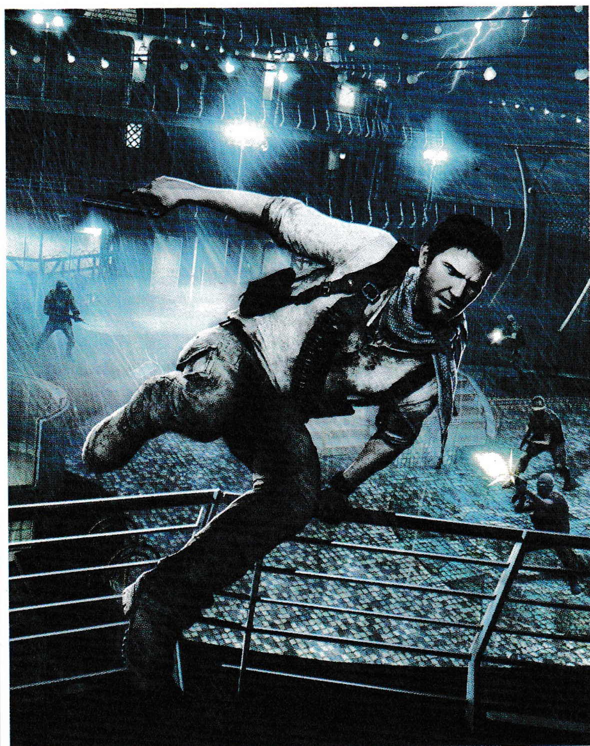
Balestra回忆道："我们把发售日都公布了。这太可怕了。当时还觉得能够做到，但是随着日子一天一天地逼近，我们开始发出疑问：这不是把自己往火坑里推吗？"

最痛苦的时期

VGA颁奖礼之后，顽皮狗向媒体进行了第一次DEMO演示。Wells讲述了当时发生的临时变化："第二天我们就向一群媒体记者进行了DEMO演示。在2010年10月初之前，我们一直想向外界演示最主要的场景：沙漠关卡。我们想要展示自己强大的沙尘技术，告诉大家在丛林与雪地之后，我们将走向沙漠。但是在10月份，我们检查了沙漠村庄的关卡，突然发现它很难给人留下印象。当时的沙尘效果并不好，甚至沙丘的建模都没完全做好。所以我们不得不临时改变计划，看看还有哪些更酷的关卡。幸运的是当时的城堡关卡已经做得差不多了。"其实当年《未知海域2》首次对外进行DEMO演示时，本来也是打算演示游戏中最具标志性的雪地关卡，表现顽皮狗最新研发的雪地技术。但是因为技术不够完善，所以在即将公布时临时决定改为演示尼泊尔关卡。

游戏剧本与电影剧本不同的地方在于：电影剧本是在电影开拍之前就写好的，而游戏剧本在很多时候要根据关卡而写。Hennig说："就好像你在扮演哈姆雷特，当你在第一章的时候问导演'这人的结局如何？'导演会告诉你'不好说，我们会再研究'。"在游戏开发的前9个月时间里，顽皮狗甚至没有想好艾琳娜与克洛伊是否会在这款续作中出现。游戏的第一个过场动画是在2010年7月制作的，2011年7月制作了最后一幕。Hennig的剧本以及演员的表演是在此过程中逐步添加到游戏里。





E3 2011是顽皮狗面对的又一个重要时间节点。Wells知道要在索尼的展前发布会上登台演示，鉴于前作的巨大成功，要让在场的业内人士们对本作的进化发出由衷的赞叹确实不容易。顽皮狗决定选用壮观的巡逻艇关卡，此外他们还做好了货运飞机关卡用于面向小部分业内人士的内部演示。

顽皮狗担心他们准备的DEMO演示时间太长，当他们向索尼方面表示演示时间可能会长达10分钟，对方最初并未留心便点头同意。不久他们通知顽皮狗最多只能给他们5分钟时间，再往后又被压缩到两分半钟。在“5分钟阶段”，顽皮狗担心无法在这么短的时间内演示巡逻舰关卡，所以他们打算换成飞机关卡。与此同时，在巡逻舰关卡DEMO逐步完善的过程中，他们发现还是这个关卡表现力更强。开发团队决定将关卡中的部分内容进行删改，将时间缩短。

除了DEMO选择上的摇摆，以及新预告片的片段选择外，顽皮狗还遭遇了另外一个重大挑战——在距离E3展只有3个星期之时，索尼对顽皮狗说：“我们正在强推3D产品，你们的DEMO是3D的，没错吧？”

当时Wells的反应是：“你没疯吧？”顽皮狗为了这个2D的DEMO已忙碌多时，一切都是以2D的最佳视觉效果进行优化。突然之间他们被告知只有3个星期将2D DEMO变成3D，他们还要确保稳定的帧率、确保演示过程中不死机。Wells承认，3D问题成为当时争论的焦点，最后经过商议，Wells向SCE高层提出了一个折中方案：“我们为您制作一个3D的预告片如何？”

预告片是由多个游戏片段组成，当时其中的很多片段对应的关卡都没做好，不过因为只是一闪而过的镜头，因此要做一个临时的场面很容易。此外，其中有许多角色是在E3之前刚刚做好。E3展前发布会之前的72个小时，是顽皮狗公司创办以来压力最大的一段时间。Wells说：“我们在同时制作一个预告片和两个DEMO，其中很多东西都还没做。我都快神经错乱了，都想给索尼打电话说我们做不了了。我们从未碰到过这种情况。发布会在星期一下午五点开始，而我们是在当天上午7点才把DEMO的最后一行代码写完。”

最后的BUG

Balestra说，E3展前发布会之前的那种疯狂赶工在《未知海域3》的开发过程中是常有的事。“在这个项目过程中，一切都是到最后一刻才做好的。如果要说《未知海域2》和《未知海域3》有什么区别，那就是时间更紧迫。”在游戏即将制作完成的最后几天，顽皮狗仍在拼命地与时间赛跑。

在预定交母盘的几天前，顽皮狗首席程序师与Christophe和导演Justin Richmond走进了小会议室，神秘地关上了门。Wells觉得纳闷——“马上就要交成品的时候还有什么事需要关起门来说的？”在他的盘问下，Christophe一脸沮丧地说：“我把游戏带回家试玩了，真是一团糟……”

原来游戏的前半部分一切正常，但是进入中盘之后，就发现了无数的BUG，比如物体突然消失、墙壁若有若无……有时候德雷克走进大堂，周围的一切会突然消失，贴图、多边形和光线全都没了。经过调查，这些问题都指向了同一个原因——数据传输系统出了毛病。Wells说：“我们的数据传输系统会不停地调数据，把PS3当作坏孩子般虐待。音效、音乐、视频、关卡、贴图等全都是以流媒体技术读取。我们在不断往内存里填东西，到了游戏中盘之后，就会出现挤爆的情况，所以当我们需要贴图的时候，它就不知道被挤到哪儿去了。”之所以出现这个问题，是因为程序员是在老测试机上试玩的，而顽皮狗的游戏测试团队是在较新的调试设备上检查BUG，所以没有遇上这些问题。顽皮狗知道还有很多玩家使用的是首发初期阶段的PS3，这些严重BUG会让那些玩家的游戏心情被完全破坏。

顽皮狗召开了两个多小时的会议，会上众人激烈争论，首席程序员Travis McIntosh和Christian Gyrling确定了游戏的问题所在，原来是数据读取系统会造成PS3硬盘的碎片，在游戏发出数据请求时需要进行多次寻道，而这样就会导致上面所说的“交通堵塞”。虽然那一天已经过了顽皮狗向索尼承诺不会再对游戏代码进行任何修改的最后期限，因为该问题的存在，他们不得不对游戏最底层、最常用的系统进行了修改。

首席程序师对代码进行修改之后刻录了一张新碟，由两位测试员将原版与新版进行了对比试玩，在测试机上的某项数值超过3000时，原版盘在某个拐角处果然出现了场景消失的BUG，而新盘则一切正常。在一边观看的顽皮狗们长长地舒了口气——最后的重大BUG终于解决了。

两天后，顽皮狗将新的母盘交给了光盘厂。尽管过程艰辛，顽皮狗还是不负所托，在黄金商季之前交出了本年度最受期待的PS3独占大作。根据顽皮狗两年一款新作的稳定开发效率，我们的下一场冒险应该会在2013年启程，而顽皮狗现在大概正召开新作的讨论会。祝愿他们这次能更加从容不迫。



Harmonix 重生之舞

吉他游戏市场的消亡并未埋葬 Harmonix，立足 Kinect 的舞蹈游戏热潮正在到来。



▲《吉他英雄》创造者 Eran Egozy 与他的员工一起悠闲演奏。

2010 年 Harmonix 在 E3 展上公开《舞蹈中心》时，早已走下神坛，并深陷破产危机。音乐游戏市场在膨胀到惊人的规模后骤然破灭，Harmonix 从会下金蛋的鹅变成了瘟神。维亚康姆集团在 2006 年以 1.75 亿美元收购了 Harmonix，后来还向他们支付了数亿美元的分红，没想到好日子只过了一两年，留下的是 2 亿美元债务的烂摊子，只要有人肯接手，维亚康姆愿意将 Harmonix 白送给他们。就这样，Harmonix 又变成了几位创始人自负盈亏的独立公司。

当《舞蹈中心》在 E3 展上公开时，首席运营官 Florian Hunziker 向观众深深地鞠了一躬，并在胸前划了个十字，他担心《舞蹈中心》难以吸引似乎已经对音乐游戏失去兴趣的玩家们。

之后出现的局面预示了 Harmonix 复苏有望。游戏演示开始后，就连最无动于衷的玩家也开始手舞足蹈起来。有 20 多人加入了翩翩起舞的行列，大家都在模仿着 Lady Gaga 的《Poker Face》。不过在成功的展出之后，人们依旧担心 Harmonix 能否将人气变成销量。

摩根的游戏业界分析家 Michael Pachter 在多年前就已预测，音乐游戏在 2008 年达到 20 亿美元的年产值之后，将会以每年萎缩一半的速度持续衰退。果然在 2009 年音乐游戏市场规模降低到 9 亿美元，接着在 2010 和 2011 持续大幅萎缩。

面对困境，Harmonix 创始人 Eran Egozy 和 Alex Rigopulos 依然抱有希望，他们相信音乐游戏的市场需求始终存在，只不过要换一种形式，给人们带来不同于吉他游戏的新体验。吉他只不过是音乐中的一个小分支，还有许许多多与音乐有关的娱乐方式可以利用。在 Harmonix，跳舞是人们休息放松时最热衷的活动之一，Egozy 从中找到了灵感。

Harmonix 是由一群音乐家组成的游戏公司，在他们聚会的时候，经常从波士顿港租一艘大船，举办海上歌舞狂欢。Egozy 和 Rigopulos 构思了一种让玩家用身体来玩的跳舞游戏，将真正舞蹈中的乐趣精髓还原。但是在 2008 年，玩家仍然只能靠跳舞毯来玩跳舞游戏，上半身的动作无法被识别捕捉。直到微软公布了 Kinect，Harmonix 知道自己苦等的机会终于到来了。2010 年 11 月，Harmonix 做好了与 Kinect 同步推出《舞蹈中心》的准备。就在同一个月，维亚康姆将 Harmonix 卖给了一位私人投资者——Jason Epstein，他是哥伦布新星私人投资公司的高级合伙人，而他与维亚康姆做成此交易的部分资本正是来自 Egozy 和 Rigopulos，所以这两位创始人兜了一圈之后又拿回了公司的所有权。所有知识产权，包括《摇滚乐队》都重新归他们所有。将这一切买回只需要 50 美元——当然，这只是一个象征性的数字，因其相当于标准游戏售价。其实只要有人肯接手并负担该公司所欠下的债务，就是让维亚康姆倒贴估计他们也愿意。

只过了一年，Harmonix 借 Kinect 创造的新机会实现了全面复苏。《舞蹈中心》每套售价 60 美元，共销售了 250 万套，成为 Kinect 第二畅销的游戏，由于最畅销的《Kinect Sports》是随硬件同捆赠送的游戏，所以《舞蹈中心》实际上是 Kinect 最畅销的游戏。因此 2011 年成为 Harmonix 有史以来收益最高的一年，这家 200 人的公司预计今年总共将进账 1 亿美元。

与之前的《摇滚乐队》一样，除了游戏的零售收入外，《舞蹈中心》的另外一个重要收入来源是 DLC。Harmonix 在游戏中加入了音乐下载服务，带来了十分可观的额外收入。从 2006 年以来，Harmonix 已经通过下载的方式卖出了 1 亿首歌曲。

过去虽然游戏公司可以通过音乐下载获得不错的收入，但是需要获得音乐公司的授权，而授权费极为昂贵。据 Michael Pachter 估计，过去每张《摇滚乐队》零售版游戏的收入中，大约 20% 需要上交给音乐公司。如今由于音乐游戏大萧条，Activision 已经放弃了《吉他英雄》，没有其他厂商竞争的情况下，音乐行业的授权费大幅下调。

最近 Harmonix 推出的《舞蹈中心 2》也获得了不错的销售业绩，游戏中加入多人模式和语音控制，加入了 Harmonix 一直想要实现的舞蹈对决模式，能够更真实地表现舞蹈派对的乐趣精髓。经历了之前吉他游戏的大衰落之后，Harmonix 更清楚地知道不能在单种游戏类型上过度开发，目前 Harmonix 正在开发全新类型的音乐游戏。随着这些新类型游戏的推出，Hunziker 预计未来几年内，Harmonix 的利润将会翻倍。

西雅图高科技行业咨询机构 TechSavvy Global 主管 Scott Steinberg 最近推出了一本新书，书名是《摇滚乐队的兴衰》，他说："Harmonix 正悄然重建可持续的盈利模式。这就像乐队一样，如果出了一张烂专辑，就会没落一阵子，未来如何还要靠作品说话。"



▲ Harmonix 创始人 Eran Egozy 说："和过去一样好是绝对不够的……"

美国游戏业的减税之战

为留住更多高薪职位，美国政府向游戏产业提供了远高于其他行业的税收优惠。



▲ EA的"你妈讨厌《死亡空间2》"广告活动。

美国政府对许多企业提供了税收减免优惠，比如那些致力于医疗技术突破、城市开发和新能源的公司，幸运的是，游戏公司也是减税优惠的对象。实际上，据美国财政部的 Calvin H. Johnson 透露，如今游戏业已成为美国享受政府最多津贴的行业之一，不仅是税收优惠，还有低息信贷等各种好处。

由于游戏公司既是软件开发商，又是娱乐厂商，兼网络零售商，所以他们能享受 Netflix、Adobe 等公司享受不到的更高优惠政策，可以将各相关行业的优惠揽于一身，这种大力度的扶持与近年来美国游戏业在全球影响力的不断扩大不无关联。以至于一些石油公司开始质疑美国政府为何要向这样一个已经十分成熟而且利润相当丰厚的行业如此偏心?

以 EA 为例，虽然该公司这两年巨额亏损，但是在过去 5 年来，其净利润仍然有 12 亿美元。这并不是因为 EA 的经营有多好，而是因为他们采取的会计方法与税收优惠。据EA的财报显示，在过去 5 年来，该公司总共只缴了 9800 万美元的税。

一般来说，公司和政府都不会将退税信息公诸于众，在公司发布的常规财报里总是语焉不详，很难将其与美国普通企业的税率做比较。美国是全球税率第二高的国家，高达 35%，税收优惠能在很大程度上影响公司的业绩。据美国税收联合委员会透露，在 2010 年，联邦政府向各公司提供的税收优惠总计 1230 亿美元。享受丰厚退税的有企业也有个人，有汽车公司、石油公司，也有赛车手、养鸡场老板……

很多税收政策分析家对于美国政府对游戏业的税收扶持感到不满。游戏产业在美国的年产值大约 200 亿美元，已经超过音乐行业，他们认为这是税收体系已经开始脱离常识的表现，因为税收优惠通常是用于扶持某个新兴行业，这种行业正处于成长期，难以获得利润，但是未来前景光明。税收优惠有助于他们的成长。还有一种情况是有利于国民福祉的行业，比如能降低污染、改善人们的健康状况。

提供税收优惠容易，取消优惠政策就困难了，特别是像 EA 那种有着超强会计部门的公司。EA 一直在游说政府为他们提供更多的税务优惠，这主要是 EA 税收战略师 Glen A. Kohl 的功劳，这位税务律师在企业界知名度很高，他经常出现在《华尔街日报》上，还曾经调侃说他养的狗和他曾经的上司——美国财政部长 Robert E. Rubin 同名。

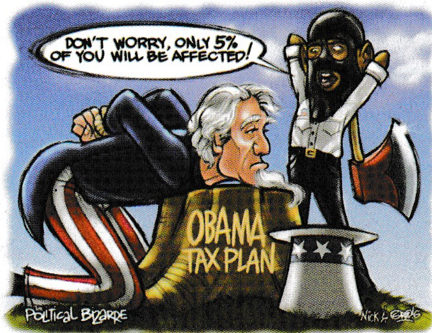
Kohl 曾在克林顿政府期间于财政部任职，之后在 2004 年进入 EA 税务部，此后他带领 EA 向政府全力游说，实现其国内开发部门的税收减免，并在多个低税收的国家建立了开发部门。讽刺的是，享受着低税收政策的 EA，发起了不少挑衅社会价值观的广告攻势，比如"你妈讨厌《死亡空间 2》"广告活动——而实际上，EA 所享受的税收优惠正是靠这些母亲和其他美国纳税人的钱减少其联邦税。

EA 发言人 Jeff Brown 说，和游戏业的其他公司比起来，EA 的税收策略不算激进。他还表示，近年来 EA 已经拿出不少利润用来缴税。游戏业的游说者表示，如果政府不提供这些优惠措施，美国将会失去其技术优势，将会有大约 3.2 万个游戏职位将流向加拿大——因为加拿大为游戏开发商提供的税收优惠比美国更高。

Alliantgroup 是一家专门帮助游戏公司为其项目研发争取税收优惠的咨询公司，该公司首席运营官 Shane T. Frank 说："软件与高科技行业是美国的大脑，我们无法承受我们的知识与高薪职位流向印度或者其他地方。"

减税的历史背景

EA 与其他游戏公司之所以能够获得让其他行业艳羡的税收优惠，是因为政府部门对技术研发总是全力支持，这种知识密集型行业可以提供许多高薪职位。



▲奥巴马税收计划的时政漫画。

1954 年，美国改写了税法，当时国会就提出应该对所有研发活动提供优惠政策。当时是冷战时期，美国担心其技术优势弱化。众议院筹款委员会主席 Daniel Reed 指出，这种税收优惠将间接提升国防能力，对新产品与新发明的研究将提升未来的经济实力与军事力量。

1969 年，美国国内税务署将税务减免政策进行进一步扩展，加入了对软件开发的扶持，当时这只是一个刚刚出现的、规模几乎可以忽略的行业。1970 年代初，游戏行业开始出现，游戏开发商们获得了实实在在的税收减免，毕竟他们的大部门开发成本都是来自软件研发。成立于 1982 年的 EA，成为其中最大的受益者。

过去 5 年来，EA 的软件研发费用将近 60 亿美元，这些成本都被立即纳入到退税范畴。而拍电影或者生产影碟的公司有着更多的限制，很多成本的退税需要分摊到好几年。虽然很多游戏厂商在寻求税收优惠时都将自己比作电影公司，但实际上他们比电影公司享受了更高的优惠，而且因为可以迅速退税，他们在现金流管理方面更具优势。

游戏公司还能获得其他研发相关的税收减免。在 1981 年，美国人担心日本车大举入侵美国之后，紧跟着沦陷的将会是美国的高科技行业，于是国会对高科技行业再次实施了大幅优惠措施，鼓励企业大幅提升研发开支。几年内，这种优惠倒是被许多缺乏技术背景的公司所获取，比如快餐连锁店、理发店等等。所以国会对所谓的"研发"进行了分类限制。不管怎么限制，游戏研发活动一直都被列于应予以扶持的范畴。在过去 5 年，EA 表示在游戏研发方面省掉了数千万美元的税收。

其实近年来美国在研发活动的税收优惠政策方面越来越严格，比如在 2009 年，美国联邦税务法庭就驳回了 Union Carbide（碳联盟）关于路易斯安那州某炼油厂降低碳排放研发项目的减税申请，理由是“没有达到实验创新的标准”——而这个标准通常游戏公司总能毫无难度地达到。

游戏公司们表示，通过技术改良，他们也在间接地帮助社会。Alliantgroup 常务董事 Dean Zerbe 表示，军方经常使用游戏技术训练士兵和飞行员。EA 表示他们向军队、学校和慈善机构捐赠了无数游戏软件。

《研发税收优惠使用指南》一书的作者 Michael D. Rashkin 表示，游戏产业没有所谓的技术突破，他们的技术仅仅是帮助自己的股东、员工和消费者。他说：“研发优惠措施让错误的公司受惠，鼓励的是错误的研究类型。真正更有用的技术却没有得到资助与关注，这是让美国的创新走上歪路。”

尽管如此，由于知识密集型产业重要性的不断提高，软件研发领域还是获得了广泛支持。奥巴马政府提议将研发相关的税收优惠定为永久国策，并扩大受惠范围，其代价是未来十年内可能会因此减少 1000 亿美元的税收。

避税之王

EA 对当前获得的税收优惠仍不满足。布什在退位前曾经出台了更进一步的退税政策，涵盖的行业包括唱片和电脑软件，但是并未指明游戏业属于其中。随后 EA 出 6 万美元聘请华盛顿的一家税收游说机构，派出了游说专员 Jonathan Talisman 与财政部税务政策助理副秘书会面，要求将退税政策扩展到游戏公司，将其网络服务费营收纳入其中。后来税务署发布了最终规定，游戏及网络收入成功被纳入其中。据估算，去年仅此一项就为 EA 节省了相当于 9% 的游戏开发成本。

EA 的 Jeff Brown 说：“这种优惠又不是仅限于电子游戏，而是鼓励在美国国内的所有生产活动，从软饮料到钢铁，到电影、音乐和报纸。”Kohl 在位的七年时间，EA 加大了将其作品转向海外开发的力度，此举的主要目的之一也是为了减税。现在 Kohl 已经离开了 EA，在亚马逊掌管税务部，正带领着网络零售商们争取减免网络零售相关的税务。

讽刺的是，在 2003 年加盟 EA 之前，Kohl 曾联合起草了一份试图打压企业合理避税措施的提案，他警告说：“合理避税问题对税务体系极其有害，绝不能纵容。”而当他受雇于 EA，他充分表现出食君之禄、担君之忧的立场，成为美国最狡猾的避税者之一，利用海外分公司避免了大量税务。他还是“硅谷税务理事团”的联合主席，在 2010 年举办了一个研讨会，与业界同僚们分享高科技公司通过海外分公司避税的心得。EA 有 50 多家海外分公司，很多都是开设在低税率的国家，比如百慕大、新加坡、毛里求斯等。EA 有 13 亿美元的利润来自海外分公司，美国政府对此一分钱都拿不到。

EA 官方则表示，在海外开设分公司与避税无关，而是出于当地的业务需要。“EA 是一家跨国公司，我们很大一部分客户以及大约 50% 的收入来自美国之外。所以我们自然要在美国之外的国家招工、开厂、注册商标、投资与缴税。”Jeff Brown 说。

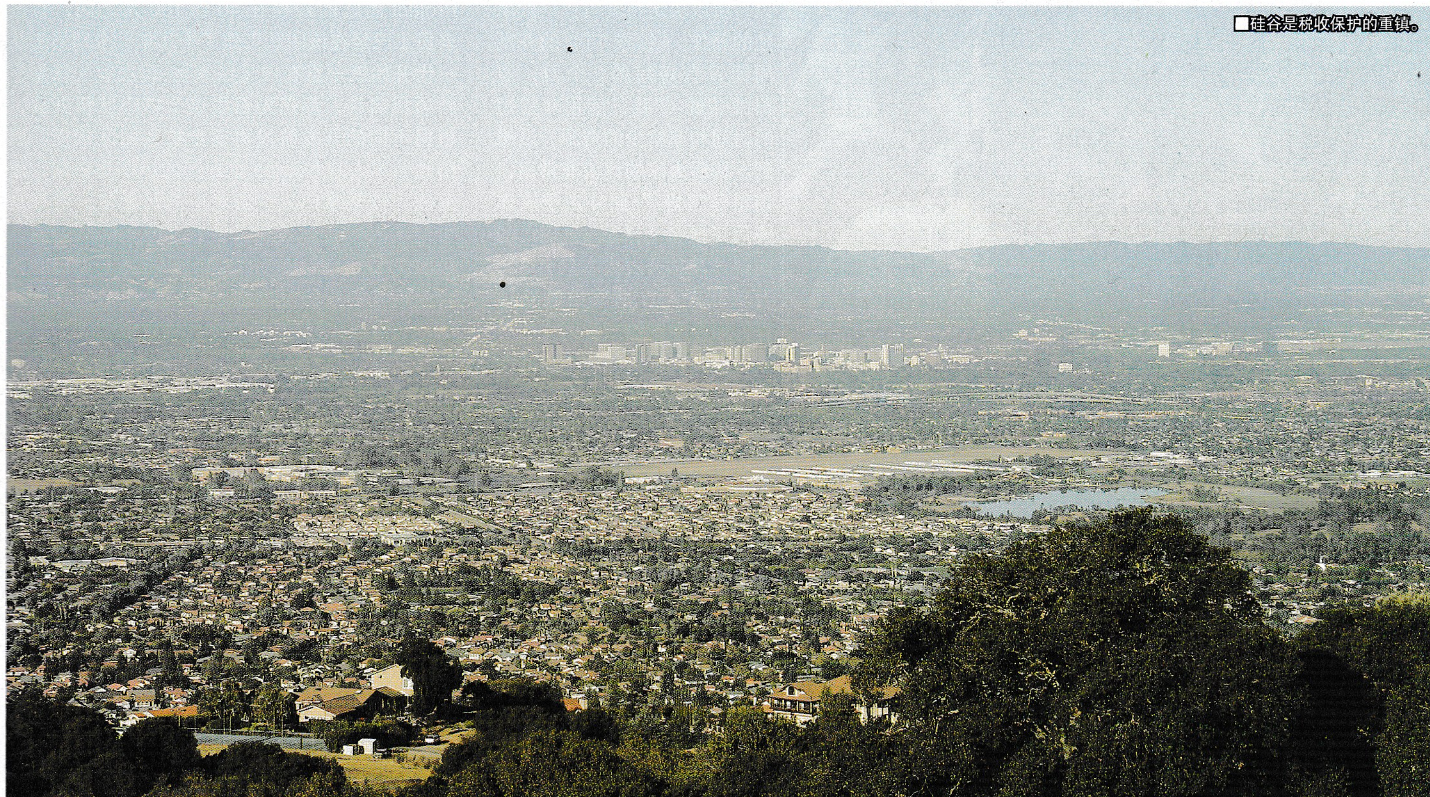
邻国的威胁

当国会与奥巴马政府为下一轮的削减预算案而缠斗之时，也将决定今后 EA 那样的公司是否会继续在税收优惠的范畴之内。英国以及很多欧洲国家已经收回了向游戏开发商们提供的税收优惠，加拿大政府趁此机会准备将欧洲开发商们都拉到他们的国土上，为当地创造更多的高薪就业机会。他们不仅提供税收优惠，甚至还直接提供资金补助。比如在 2008 年，安大略政府曾向某游戏公司开出诱人条件：每一个从美国转到加拿大的工作职位都会得到 32.1 万美元的政府补贴。最近蒙特利尔政府刚刚说服 THQ 将 800 个职位从美国搬到加拿大，为此 THQ 关掉了在纽约、凤凰城等地的工作室，获得了加拿大丰厚的补贴。

EA 在蒙特利尔有 750 名员工，在那里所有游戏公司都能得到数额惊人的税收优惠，大约相当于员工工资的 37.5%。EA 表示将会增加在加拿大的招工数量。目前 EA 员工总数为 7600 人，其中 4500 人在美国。

鉴于邻国对其游戏就业职位的虎视眈眈，有迹象表明美国政府将为游戏业提供更多的税收优惠。已经有超过 20 个州为游戏开发商提供了可观的税收优惠，将员工工资、开发和生产成本纳入退税范围。不过最近有很多研究对美国政府税收优惠的作用提出了质疑，今年密歇根州降低了提供给游戏公司的税收优惠。不过德克萨斯州表示，为游戏开发商提供税收优惠所发挥的价值高于其他行业，毕竟当地游戏业的平均年薪超过 8 万美元。

游戏业的巨头们不会就此满足。EA 首席执行官 John Riccitiello 也是一个实力了得的游说专家，曾成功游说旧金山市政府降低了工资税，社交游戏巨头 Zynga 也因此受益。美国游戏业协会 ESA，今年聘请了 39 位众议院议员，成立了“E 密会”，全面游说立法部门使其倾向于游戏行业。不过 ESA 会长 Michael Gallagher 表示，由于当前政府的债务危机严峻，财政预算紧张，因此 ESA 暂时不会在税收优惠方面做太多的努力，但这是 ESA 不变的大方向，他说：“这绝对是一个非常值得的政策目标。”


■硅谷是税收保护的重镇。

“铁拳男” 六拳齐发

《铁拳》之父原田胜弘谈系列秘辛，以及 NBGI 如何同时开发 6 款《铁拳》新作

在 2008 年，《GamePro》杂志采访了《致命格斗》的制作人 Ed Boon，问他在《致命格斗对 DC 漫画英雄世界》之后，是否会继续改革《致命格斗》，还是会像《铁拳》那样一作又一作地重复下去。Boon 的回答道出了一个有趣的事实：“在我们的竞争对手中，我最喜欢的格斗系列是《铁拳》。当我拿起《铁拳》新作，扮演花郎或风间仁，我能感觉到自己的角色多了一些新招式，但是作战策略不变。更美的画面，相同的基本游戏性……我会觉得之前已经玩过了。结果，他们的销量在《铁拳 3》之后就不断往下跌，我想这是所有格斗游戏都存在的问题。特别是那种有一堆续作的游戏，他们应该做出戏剧性的变革。”

作为系列最畅销的一作，《铁拳 3》至今仍屹立于格斗游戏的销量顶点。然而在此之后，游戏质量的提升就遇上了瓶颈。毕竟格斗游戏的上升空间有限，除了画面更精良，加入更多角色以及新招式外，开发者很难想出能真正让玩家眼前一亮的新要素。《铁拳 6》有超过 300 万套的销量，系列总销量已超过 3600 万套，不过比起 PS 的巅峰时期，这个招牌的号召力已大不如前。

1997 年《铁拳 3》街机版推出后，Namco 的格斗游戏市场份额大幅提升，其实当时 Namco 内部对该作的成功也十分意外，特别是在街机业迅速萎缩的美国，该作也获得了街机厅的大量订单。制作人原田胜弘回忆道：“到处都有人在说‘我们需要更多《铁拳 3》那样的游戏，要有同样的规模和素质。我们的销售团队就跑来找我们，说‘马上再做一个《铁拳 3》如何？’我们就想‘都这样了还能怎么做呀？’”

原田胜弘决定用最新的 Namco System15 基板制作《铁拳 4》。销售团队的要求是“快”，越快把游戏做完越好。原田胜弘只用了 5 分钟时间就想好了另外一款《铁拳》新作的构思。“我想到《铁拳 TT》的概念是因为我知道内存里能装下多少角色，可以实现双方各有两名角色。只不过不能让他们同时出战。所以接下来就想到添加一个切换键实现角色替换，然后就有了 Tag 键。”



虽然是组队战游戏，但是因为硬件条件的约束，意味着我方的两位角色不能同时出现在画面中。开发队伍对于将该作当成完全续作推出持保留意见，所以决定将其当作一款单独的新作。《铁拳 TT》的开发周期只有短短的 3 个月，原田胜弘说：“我只能用非常短的时间和非常少的资源，没想到发售后大家的评价非常高，销量非常好。”此外由于该作使用了很多《铁拳 3》现成的内容，其总开发成本只有 300 万美元左右。据原田胜弘估算，如今要制作一款同样的游戏，需要四五倍的成本与开发周期。

《铁拳 4》的初期开发工作因为《铁拳 TT》的出现而被暂时中止，虽然在该作发售后，《铁拳 4》恢复开发，但是之前的概念与开发成果都被丢弃。由于《铁拳 4》获得了丰厚的收入，原田胜弘能有更多的时间制作能对得起《铁拳 4》之名的真正续作。根据玩家的反馈，游戏的设计方案经过了多次变更。“只要是有人不喜欢的地方，我都想抛弃，最后才发现走上了错误的方向。”原田说。

据原田胜弘所说，《铁拳 4》街机版所用的显卡性能非常强大，仅略低于 PS3。他们当时计划的收录角色数量也比最终成品多很多。但是因为硬件成本与研发成本都高很多，所以本作的利润率远不及《铁拳 TT》。

《铁拳 TT》的创新摸索之后，Namco 又走回循规蹈矩之路，这一下就是十年过去了。直到《街头霸王对铁拳》公布，才算得上是《铁拳》的又一次创新摸索。不过原田胜弘表示在此之前也曾有过几次合作商议，他说：“我们曾与其他公司关起门来谈过几次，不过都没有这次与 Capcom 的合作规模那么大。”之前的合作没成功的原因是市场条件不成熟，还有就是对方没有他们所需的基础，Namco 需要的是与《铁拳》一样在国际市场上有非凡影响力的游戏——在这个世界上，大概也就只有《街头霸王》具有这样的实力。

2011 年 9 月 14 日，《铁拳 TT2》登陆日本街机市场。铁拳进入了又一轮新作高发期：《街头霸王对铁拳》、《铁拳对街头霸王》、《铁拳 Prime 3D 版》、《铁拳 混合版》、《铁拳 TT2》家用机版以及《铁拳》Wii U 版……原田胜弘和他率领的“Tekken Project”团队忙得不可开交。

根据不同时期的不同项目需要，Tekken Project 团队的规模在 40 到 100 人之间，有些老员工已经在该团队工作了十几年，个别员工从一代开始就一直在做《铁拳》。每次有《铁拳》新项目启动，都是先召集这个核心队伍开会，根据不同的开发阶段再逐步扩大团队规模。原田胜弘本人从 Namco 企划部的小职员做起，逐渐成为铁拳掌门人。游戏中的马歇尔・洛都是由他本人配音。最近《铁拳 TT2》刚刚做完，目前 Tekken Project 的人数为 60 人。原田胜弘对于玩家的积极反响很欣慰，他表示开发团队 80 ~ 85% 的意图都已在本作中成功实现。

当前 Tekken Project 的几个项目组大致的人事安排如下：3DS 的《铁拳 Prime 3D 版》开发人员共 7 人，另外还聘用了一个外部开发商负责本作的技术层面；《铁拳 混合版》占用了 15 名核心制作人员；已经上市的《铁拳 TT2》目前仍在进行网络部分以及其他新内容的开发，大约占用了 25 人。剩下的其他人都在进行《铁拳对街头霸王》的制作，目前主要在做动作捕捉和其他内容。那么 Wii U 版的《铁拳》呢？原田胜弘笑道：“Wii U 啊？目前还没开始做呢。我们在 Tekken Project 之外还有一个团队，从事的是前沿技术研究，他们正在对硬件进行评估，当他们的评估与研究完成之后，就轮到我们根据其基本规格进行开发。不过目前还没到那一步呢！”

探寻东京怀旧游戏酒吧

日本游戏业衰落之时，人们更乐于到那些怀旧气息浓厚的酒吧里感怀往昔。

可能是因为行业不景气的现状让人们更加怀念过去，近年来日本游戏业界的怀旧气息甚浓，在东京一下子涌现了不少以经典老游戏为主题的酒吧。FC 时代总是那么令人怀念，而日本人对 FC 更有一种难以割舍的特别情感。毕竟，在 FC 崛起的年代，正是日本经济发展最迅速的年代，日本的汽车、电子产品与游戏都在征服世界。FC 所凝聚的，不仅是对游戏启蒙时期的留恋，更是对往日好时光的追忆。与那种靠卡拉 OK 和放足球比赛吸引顾客的普通酒吧不同，怀旧游戏酒吧为人们提供经典游戏消磨时间，比如《超级马里奥兄弟》和《雪人兄弟》。在东京这样一个高工作强度的城市，白领们经常加班到深夜，结果错过最后一班电车，然后就走到附近的酒吧度过一个夜晚。在这种时间通常没有球赛可看，更没力气唱 K，这时还有什么比玩上几关《魔界村》或者《忍者龙剑传》更令人提神的？在这里，你可能还会遇上志同道合的机友，一边喝酒，一边追忆逝去的少年时光。

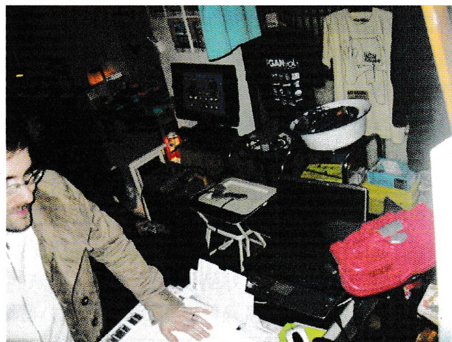
8 位机咖啡馆



▲来到这家酒吧就像在参加同学会一样。

从新宿三丁目站出来，如果你刚好找对出口的话，将会直接从地底走到这家店的门口。因为交通便利、位置显眼，所以这家店成为宅男们的大流行之地。同时这家“8 位机咖啡馆”也是怀旧游戏酒吧中最大的一家，不过里面同样是经常人满为患，而且经常举办各种特殊活动。它的成功可能也是同类酒吧越来越多的重要原因之一。

以多数日式酒吧狭窄迷你的风格来说，这间“8 位机咖啡馆”确实可以算得上是相当宽敞。那种开放式的格局在比较讲究私密性的日式酒吧里也比较罕见，走进酒吧之后，就像来到一个大学里的聚会所。里面可以坐得下大约 30 到 35 人，提供了不少游戏机，顾客可以自己挑选主机和游戏。里面的装饰自然都是各种经典游戏海报和小饰品，每一个不起眼的小角落都可能发现让你惊喜的小模型。



▲酒吧一角，看起来就像古老的包机房。

在这间酒吧，你还可以喝到游戏主题的鸡尾酒，比如“马里奥医生”，它的味道像是在酒里面加了点胡椒粉。酒本身没有什么特别，特别的是装酒的容器与游戏主题很贴合，而且还附带一个培养皿，里面放的是几颗和游戏里一模一样的小药丸（其实是糖）。这家店的生意实在太好，要在里面找到位子坐确实不容易。而且店家经常请到名人来捧场，著名音乐家田中宏和就曾被请来表演，还有很多游戏业界的名人也喜欢到那里消遣。所以这里可以说是老玩家们的最佳选择。

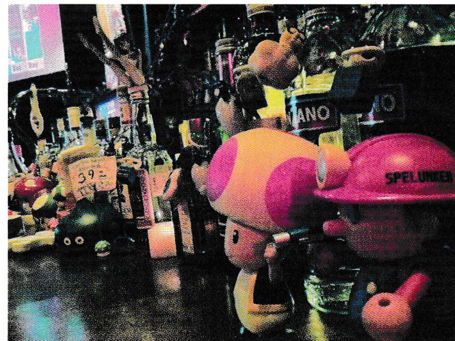
16 Shots

与“8 位机咖啡馆”齐名的，就是这家位于新宿二丁目的“16 Shots”。熟悉日本游戏业界历史的玩家应该能猜到店名的由来——Hudson 的游戏名人“高桥利幸”曾经以每秒能按键 16 下的非凡绝技轰动一时，成为少年们的偶像，所有经历了那个年代的日本玩家们应该都知道这一典故。“16 Shots”的地理位置没有“8 位机咖啡馆”那么优越，藏身在一个毫无特别之处的小巷子里，店门也很简陋。但这并不影响他的人气，因为大多数人都是慕名而来，店里也总是人满为患。店里总共只有 10 个座位，听起来有点少，不过东京的小酒吧大多数也就是这个规模。

“8 位机咖啡馆”像个怀旧游戏主题的表演场所，而“16 Shots”更有普通小酒吧的感觉。店里面紧凑而安静，面积虽小，但是为顾客提供了足够的游戏空间。顾客可以玩怀旧游戏，也可以到后面玩 PS3 游戏，或者躲身到酒柜旁选酒喝，鸡尾酒的种类经常更新，也是以游戏为主题，不过一般是根据主机定名。店里还有一个精致的小阁楼，应该是提供给团体顾客办活动用的，通常情况下谢绝进入。

无敌☆马里奥

在新宿三丁目，从“8 位机咖啡馆”出门，沿着另一个方向走过几个路口，就来到了“无敌☆马里奥”，这家店的规模介于“8 位机咖啡馆”和“16 Shots”之间，同时大约能容纳十几人，其实地方并不比“16 Shots”大，不过感觉更宽敞一些。“无敌马里奥”的店主经常站在吧台后



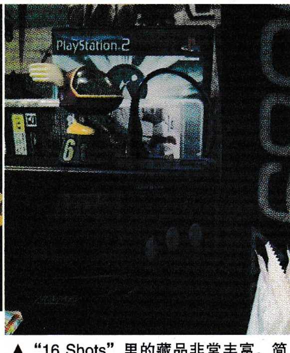
▲吧台看起来有些乱，但是模型众多，是不是有点像超级宅男的小窝？真是每一寸地方都宅味十足！



▲门面非常简陋，如果不是熟客确实很难找到。



▲酒吧里的桌子就是台面式的街机，这种街机二三十年前在日本非常流行，当时也经常在酒吧和咖啡馆里出现。

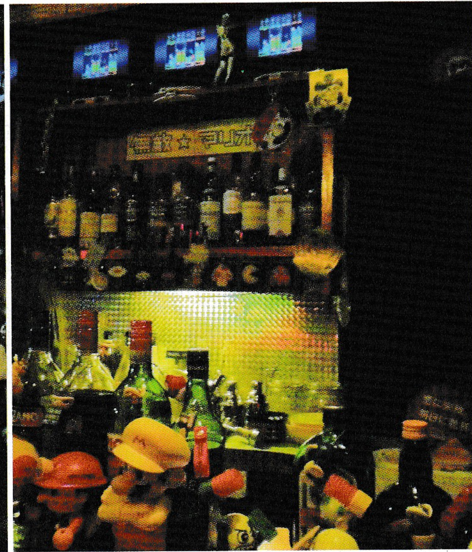


▲“16 Shots”里的藏品非常丰富，简直就像一家中古游戏店。



▲比起“16 Shots”，“无敌马里奥”的门面就醒目多了。





▲每一瓶酒都被大堆的模型环绕着。

面跟客人聊天。

“无敌马里奥”的装修可能是所有怀旧游戏酒吧里最用心的，而且完全是 FC 主题，马里奥主题的物品俯拾皆是，模型手办特别多。不过在酒吧最上方是一个做出害羞状的凌波丽模型。特别值得一提的是店里的灯光设置，营造出《超级马里奥》般的靓丽色彩氛围，还有绿色的管子从天花板上垂落。

美中不足的是，“无敌马里奥”提供的怀旧游戏不多，在大多数时候，顾客只能通过 Wii 的“虚拟主机”玩经典游戏，失去了用老机子、老电视玩老游戏的味道。在吧台的上方也挂了几个电视屏幕，可以用来玩新一点的游戏。店里也提供了马里奥主题的鸡尾酒，“无敌马里奥”和“性感碧奇”酒相当可口，分别添加了柚子汁和桃汁，但是库巴的酒加了龙舌兰和薄荷，喝起来跟漱口水差不多。

B-Dash

与“16 连发”一样，“B-Dash”也是 FC 时代的流行词，指的是“猛按 B 键”，它曾被日本人评选为“最能代表 80 年代”的流行词之一，可见其深入人心。这家 B-Dash 酒吧位于中野区，就在著名的“中野 BROADWAY”商场附近的小巷子里。这家店一进去就要交 500 日元的服务费，当你正犹疑不决时，可能会有表情沮丧的老头从街对面的辣妹酒吧里走出来，问你借 2000 日元好让他把菲律宾小姐带出场。

进入 B-Dash 之后，付完服务费的你，还被告知每小时至少要喝一杯饮料，想花个几百日元就在里面待一晚上的想法趁早打住吧！即便如此，这家店的生意还是好到没话说，到了周末的时候甚至限制顾客最多只能在里面待俩小时。那么这家店的魅力在哪里呢？首先它比较宽敞，有许多 4 人座的桌子，每张桌子都有电视，而且连着好几部经典主机，整面墙上挂满了 FC 游戏。此外还有塞满整个大书架的主机与游戏可供选择。这是一个真正为狂热玩家准备的酒吧，因为里面连 X360 都有——要知道在日本只有最核心的玩家才玩 X360。

除了有最丰富的游戏外，B-Dash 还有调制最精良的主题饮料，大约十几种的游戏鸡尾酒口味都相当不错，每种酒都有店家独有的“神秘配方”。比如一种叫做“皮卡丘”的酒，有着柔和的口感，还有菠萝汁的味道，女招待把酒端上来的时候，还会模仿皮卡丘的动作“皮卡、皮卡”地叫，实在是可爱极了。

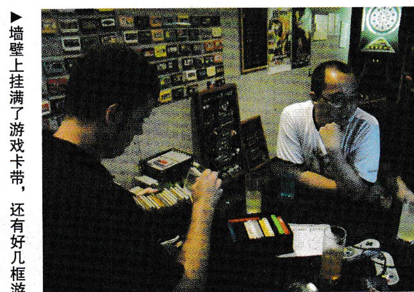
9-7-1

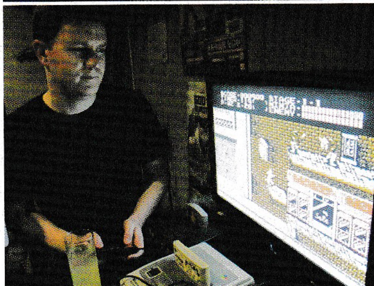
这家店最为隐蔽，在新宿一条极不起眼的小巷子里，而且开在地下室，没有熟人带路几乎不可能找到。这家店的规模也超小，只能坐 7 个人，而且要紧挨着坐才行，桌子也非常迷你。其店名的由来，是因为与店主人家的姓读音相近。由于店很小，装饰的东西不多，怀旧游戏的味道没有其他几家店那么浓。而且这家店没有游戏主题鸡尾酒，饮料单里都是一些常规的酒和饮料，不过店里的宅味还是很浓，在角落的冰箱上，覆盖了一对仿制的橡胶乳房……

店员对 9-7-1 非常自豪。这里有一些罕见的收藏，比如静坐在架子上的 FC 机器人控制器 R.O.B. 这在日本是非常罕见的收藏品。9-7-1 非常安静，店主是一位狂热的 FC 迷，顾客要是跟他聊起 FC 游戏，他就会打开话匣子说个没完。对他来说，这既是一家酒吧，也是他认识和接待朋友的地方。



▲B-Dash 的门口，只有从上面的马里奥和大门上的《街霸 IV》海报能看出这是与游戏有关的酒吧。





▶墙壁上挂满了游戏卡带，还有好几框游戏任选。



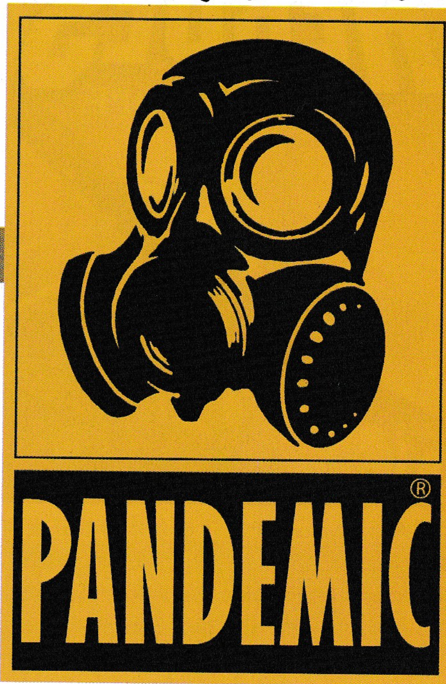
▲用投影器来玩 FC 游戏，也只有店家那样的超级 FC 迷才会这么做吧？

▼放在架子上的 R.O.B. 还有“任天堂俱乐部”的马里奥帽子以及《勇者斗恶龙》原版包装。



倒闭潮席卷澳大利亚游戏业

Team Bondi 并非少数个案，受经济环境影响，澳大利亚的游戏开发商正在大规模倒闭。



游戏业是一个高流动性的行业，每个月、甚至每周可能都有小游戏公司倒闭，在经济危机之后，小游戏公司的倒闭潮更加猛烈。即使是大公司，在某个大作项目完成后，经常也会有大规模的裁员，理由是“项目都做完了，还养闲人干嘛？”真是有点过河拆桥的意思。

澳大利亚不是一个游戏强国，不过也有不少知名的游戏公司。而在这两年，由于澳元汇率的持续提升，在澳大利亚开发游戏的成本随之水涨船高，于是澳大利亚有不少游戏公司倒闭。尤其是《黑色洛城》开发商 Team Bondi 倒闭后，更引起人们对澳大利亚游戏开发行业现状的关注。那么在这些公司倒闭的背后，又有哪些心酸的故事呢?

圣诞节的裁员通告

位于澳大利亚东部港市布里斯班的 Pandemic 工作室，在 2008 年底决定解散。在那一年的圣诞节当天，首席游戏设计师 Morgan Jaffit 站在维多利亚郊外一座火车站的月台上，他接到了公司总裁 Josh Resnick 的电话，得知 EA 已经下达了关闭工作室的决定。

那是 Jaffit 最糟糕的一个圣诞节，他不仅要承受失业的打击，还要负责将这个悲痛的消息传达给下属。后来 Jaffit 成立了自己的独立游戏工作室 Defiant Development，回想起当时，他还是显得十分感触。

当时 Pandemic 布里斯班工作室已经在开发一款原创新作，员工们都非常努力地工作了好几个月，部分员工已经在这家公司做了好几年，如今他们的努力将全部付诸东流。他们是布里斯班最大的游戏工作室之一，在这个游戏行业并不发达的城市，要再找一份游戏业的工作并不容易。

“当时我脑子里闪过的念头是为大家感到难过：Pandemic 是一个友好的大家庭，很多人工作的时间比我还长。他们一直很卖命地工作，我不知道从何时开始，我们变得失去了价值。”

在 2008 年圣诞节之前，Pandemic 已经感觉到了巨大的压力。2008 年中，当时担任 Pandemic 开发助理的 Jen Timms 表示，当 Josh Resnick 来到布里斯班视察时，员工们已经感觉到不对劲。此前他没有打过任何招呼，大家都很纳闷为何一直呆在美国的 Pandemic 首脑会突然来到布里斯班。那一天是 Pandemic 第一轮裁减冗员的开始，首先是裁掉了绝大部分的临聘人员，取消了开发多时的一款未公布作品。接着剩下的团队开始被拆分，有人被安排到一个已经开发一年多的 Wii 游戏项目，有人被安排到 Pandemic 洛杉矶工作室参与开发《破坏者》(The Saboteur)，只留下一个小团队策划他们的下一款原创新作。

没过多久，又一轮大裁员启动。一切来得如此突然。当时 Pandemic 士气正盛，刚刚举办了万圣节的烧烤比赛，Timms 还亲手做了插入骨头状杏仁糖的恐怖蛋糕。就在大家玩得正 HIGH 的时候，突然公布了裁员消息，整个新作团队被遣散，只留下一个正在开发 Wii 游戏的团队。



▲ Pandemic 工作室早已人去楼空。

“我们多活了一段时间，当时仍在努力开发一款秘密的、超有趣的 Wii 游戏……但是如今想起来确实不怎么样，”Timms 说。“那时真是人心惶惶。不知道下一轮裁员何时到来，不知道 Pandemic 何去何从？”

黄色信封

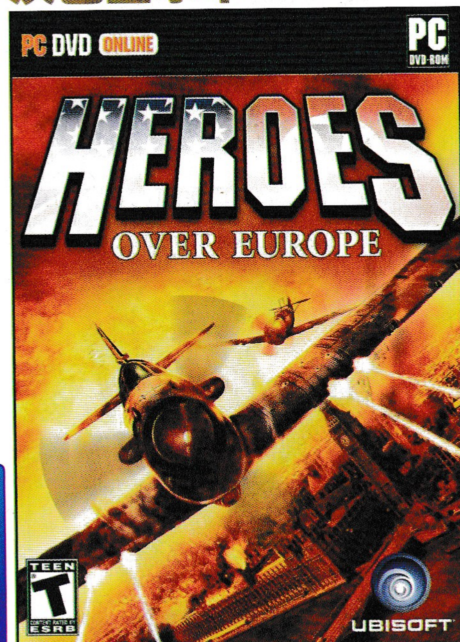
拖了几个月之后，EA 决定彻底放弃 Pandemic 布里斯班。有些奇怪的是，EA 允许 Pandemic 保留他们正在制作的游戏，如果他们能自己找到发行商，也许能将自己辛苦做出来的东西卖出一点价值。这在工作室内部又涌起了一股希望，然而事实是等待他们的是更多的煎熬以及无果而终。

Jaffit 说：“当时正是全球经济危机水深火热之时，要引起厂商对新项目的注意太困难了。结果是搞得纠缠不清，还不如 THQ 那样干脆利落——他们在星期一把所有人召集起来，然后宣布工作室解散了，大家星期二都不用来上班了，多么突然而干脆。而 Pandemic 是在几个月的时间里一点一点地走向死亡，这是一个非常痛苦的过程。”

有些制作人员决定领了 Pandemic 的裁员补偿金走人，也有人希望继续留在 Pandemic，希望他们的新作能找到新发行商。Timms 决定留下，他还抱着最后的希望。如果能找到新发行商支持，他们就有可能迎来一个新的开始。“Christie Cooper（Pandemic 商业主管）和 Morgan Jaffit 把我们一个个叫进会议室，告知我们的命运。我们不知道什么时候轮到自己，只能在外面往会议室里面看，如果他们出来的时候拿的是一封黄色的 Pandemic 文件，我们就知道他们将离我们远去。那一天我们失去了很多人，不过幸运的是，他们选择让我留下。”

不幸的是，没过多久黄色信封又一次出现了。2009 年 2 月，Pandemic 仍然找不到发行商，在恶劣的经济环境下，EA 决定将 Pandemic 完全解散。

灰色墨尔本



Andy Symons 见证了墨尔本游戏开发商 Transmission 工作室的关闭，他是《欧洲英雄》（Heroes Over Europe）的首席设计师。他说公司的关闭如此突然，让他措手不及。

"有一天上班时，我发现身边的同事都不干活了，呆呆地坐着，" Symons 说。"有一位制作人说大家最好开始备份吧。没人能确定到底怎么了。接着在上午 10 点，我们和 CEO 开了会，他说公司要清盘了，不过政府会通过 GEERS 体系（员工清退补偿计划）进行补偿。"

Transmission 通过两轮裁员后关门大吉，当时 Symons 正在参与开发一个完成度已经很高的游戏项目，完全没有料到公司会关闭得如此突然。此前该公司刚推出了《灰烬板球 2009》和《欧洲英雄》，后者销量惨淡，导致公司出现亏损。当时同样在该公司工作的 Robert Walkley 说："我们的游戏获得了不错的评价，但是分数没有高到让发行商满意的程度。此外，由于全球经济危机的爆发，没有几个项目能获得发行商的审核通过。而且澳元兑美元的汇率直线上升……我想这把大家都吓坏了，没有人愿意再和澳大利亚的开发商签约。"

Transmission 先是进行了第一轮裁员，虽然很艰难，但是节约了开支之后，剩下的员工们以为可以度过难关了。当 Walkley 回到公司继续做《灰烬板球 2009》的补丁，就传来了公司要关闭的噩耗。那天晚上约摸八九点的时候，工作室经理刚刚和董事们开过会。Walkley 说："我记得那时他劝我回家，他表现得很不寻常，周身散发着辞职的气息。我当时没有想太多，后来才知道出大事儿了。原来第一轮裁员没有都裁掉的原因居然是公司拿不出那么多赔偿金。"

第二天公司关闭的消息就向全体员工公布了，管理层的代表人先到公司里和员工开了会，还来了几个保安，确保不会有人拿着公司的物品溜走。Walkley 说："我记得自己的东西都没拿就走了，我没心情和他们争辩那些垃圾到底是个人的还是公司的。这种感觉真奇怪，在自己工作的地方突然就成了不受欢迎的人。"

解脱

如今在墨尔本 Fiasco 工作室任职的 Craig Duturbure 曾是 Krome 工作室的首席设计师，他曾在多家公司经历过裁员风波，他说很多时候，裁员的传闻不是从公司内部传出的，而是先从其他公司那里听来的。

"通常在正式声明公布之前就流言满天飞了，经常是从其他公司那里传出来的。这种事情通常会分成两个会议，根据两个阶段进行。首先是老板召集所有将被裁掉的人开会，你只能等待着恐怖之手来拍你的肩膀。然后是第二场会议，会先阐明情况，大家都可以发言。"

Duturbure 认为，先走掉的人更幸运，因为他们更好找工作，那种一直等到公司关门的人就比较可怜了。越早被辞退，市面上的工作机会越多，而随后经济状况越来越恶劣，剩下的职位也在减少。很多人虽然没有在第一轮裁员之列。不过已经在危机意识下开始找工作。最惨的是那些拿着工作签证来到澳大利亚的外籍员工，以及那些要养家糊口、手停口就停的人。

在 Timms 看来，Pandemic 正式关闭的声明倒是让她得到了解脱，几个月来忐忑不安的内心因此平静了下来。"本来一直觉得有块又厚又黑的云挂在头上，当我最终接到自己的黄色信封时，几乎感到了极大的解脱。"但是情况并没有好转，Timms 发现自己陷入了"经常性失业"状态，她不断在招聘网站上更新个人资料、写求职信、查看电子邮件、等电话……

4 个月后她在"蓝舌娱乐"公司找到了一份工作，参与开发《De Blob 2》。其他人也都找到了工作，Walkley 的新工作单位是 Trickstar Games，同时也在 QANTM 学校讲课，Symons 加入了"大蚂蚁游戏"，Duturbure 和 Jaffit 合伙开办了独立工作室。

开启新篇章

"过去游戏开发者的工作会更稳定一些，" Jaffit 说。"但是无论何时，游戏产业都不是一个吃铁饭碗的行业。在向次世代以及手机平台转型的过程中更加动荡。过去 4 年来是我入行以来游戏产业最为悲惨的时期。十来年前，我刚刚入行的时候，那时整个行业处于发展时期，每年都在蓬勃成长，每年都有更多工作机会，后来就渐渐不行了。"

Jaffit 曾在温哥华工作过一段时间，当时 EA Canada 的大裁员给当地游戏开发业造成巨大的影响，不过也由此催生了 Relic、Barking Dog 等小开发商的崛起。Jaffit 认为澳大利亚的大规模开发商倒闭潮恰恰对独立小开发商是个好机会。不过也有人因此离开了澳大利亚，有人在做了十几年的家用机游戏后被迫向手机游戏转型，更有人离开了游戏产业，走向其他行业。

Jaffit 说："每个人对待动荡都有不同的方式。就我个人而言，倒闭潮让我更重视质量。我认为高质量的游戏永远有市场，我认为应该专注于制作出色的内容，拥抱优质市场。我开始意识到，人生太短暂，不能浪费在自己没有激情的地方。"

Symons 认为，虽然澳大利亚不少做 iOS 游戏的厂商获得了成功，但这并非解决澳大利亚游戏开发行业所有问题的万能药。他说："因为门槛太低，意味着今后要引起注意将变得越来越难，很快你就需要更高的画面质量，需要营销，成本也就跟着上去了。我认为澳大利亚的家用机游戏开发行业还不够健康，我们需要的是一个在各方面都很健康的行业。我有很多朋友，他们觉得游戏开发就是一种需要有爱的行业，还要加入一点'怪癖'才能变得有趣。现在他们有点厌倦了那种疯狂，所以就转行做一些更稳定的事。"

Duturbure 目前在 Fiasco 工作室开发一些小规模的优质游戏，他认为旧游戏开发模式已经不适合澳大利亚，但这不应该成为游戏开发者们放弃的借口。他相信澳大利亚多家大开发商的倒闭并不具代表性，因为他们不善于开发原创游戏，对海外发行商来说已经不再像过去那样有价值，倒闭是难免的。但是改变思维，适应环境的开发商们将会迎来希望，开发小规模优质游戏的独立小开发商迎来了出头之日。

曾在 Krome 工作的 Matt Ditton 认为，目前澳大利亚的游戏工作室倒闭潮是行业洗牌的表现，在此之后，澳大利亚游戏业将会呈现出一番全新的光景，开发出更优质的游戏。在外资工作室撤退的同时，本国小开发公司正在崛起。过去他们因为开发的是别人安排的工作，所以缺乏激情，而现在他们更多地是在制作自己为之狂热的游戏创意，因此会做出更高的游戏质量。

"我们已经经历了最恶劣的情况，没有什么更糟糕的情形能让我们畏惧了，所以更能放开手脚去做自己想做的事。" Jaffit 说。

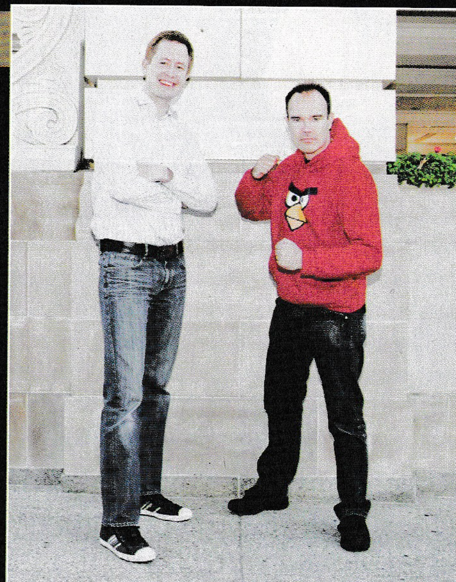
Ditton 和他有相同的看法："澳大利亚游戏业正在开启全新篇章，而在这个篇章的最开始，我们首先要站住脚，开发出一流的游戏。"



▲繁华美丽的墨尔本。

怒鸟上市，将敛金10亿

《愤怒的小鸟》开发商Rovio明年或上市，自称“有数十亿粉丝”。



《愤怒的小鸟》开发商、芬兰的Rovio Entertainment可能会在明年上市，据其首席营销官Peter Vesterbacka透露，Rovio的市值可能会超过10亿美元。

自从2009年推出以来，《愤怒的小鸟》累计下载量已经超过5亿，成为人类历史上最多人玩的游戏之一，也是智能手机大潮中休闲游戏崛起的标志。目前《愤怒的小鸟》仍处于加速发展的阶段，在其5亿下载量中，有8成以上是在过去半年内实现。

Vesterbacka说：“对于我们的估值，我们感到很高兴，但是同时我们认为自己的实际价值还要更高。”今年6月，Rovio收购了芬兰的动画公司Kombo，目前他们正在物色其他收购对象。今年43岁的Vesterbacka曾在惠普公司工作了14年，主要负责向手机公司兜售系统软件，以及与手机内容开发商打交道。在2003年由惠普赞助的一场游戏比赛中，他看上了那个将成为Rovio的游戏开发团队。2006年他离开了惠普，在另外一家新公司工作了几年，2010年初，他加入了Rovio。从此，Rovio从一家只有十几人的小作坊变成了有200名员工的公司。现在这个芬兰本地人经常戴着红色的鸟冠，代表Rovio出席无数会议。

如今，《愤怒的小鸟》除了继续在游戏下载方面产生收入外，也通过广告、游戏内的付费内容以及关联产品授权等获得收益，比如与《愤怒的小鸟》有关的T恤、万圣节服装、毛绒玩具甚至食谱。Rovio的知名度在不断提高，俄罗斯总统梅德韦杰夫曾盛赞《愤怒的小鸟》“让无数公务员知道该如何打发他们的闲暇时间”。

在Rovio的收入构成中，关联产品的收入大约占10~20%，在其官网上有销售价格为9美元到70美元不等的毛绒玩具，每月销量超过百万个。“我们有疯狂的盈利能力，非常非常赚钱。我们还不是上市公司，但是我们有办法为自己的成长提供资金。”Vesterbacka说。

今年Rovio招了不少在行业内有头有脸的人物，包括前Marvel漫画公司旗下Marvel Studios的主席David Maisel，由其担任《愤怒的小鸟》电影版制片人兼特别顾问。Rovio还招募了前Take-Two首席执行官Harri Koponen，有趣的是他过去曾与Vesterbacka同在惠普工作，还是他的上司。目前Koponen担任Rovio关联产品部门主管。

Rovio也流失了一些高端人才——品牌宣传部门高级副总裁Wibe Wagemans宣布辞职，在他的带领下，Rovio与星巴克和多家重要零售商达成了合作协议。Rovio的合作范围非常广泛，比如他们与芬兰航空公司达成了协议，为乘客提供了可以玩《愤怒的小鸟》的座位，在芬兰飞往新加坡的航班上开展了宣传活动。它还与著名的巴诺书店合作，在其推出的Nook平板电脑中提供了免费的“神鹰”内容。

“我们认为，我们已经在成为首席娱乐品牌之路上打响了第一炮，我们拥有数十亿的粉丝——我们每天都能触及这些用户并与之交流。”Vesterbacka说，目前Rovio的活跃用户超过1.5亿。

在《愤怒的小鸟》崛起之前，Rovio屡试屡败，他们在诺基亚的手机上推出了51款游戏，从未获得过大成功。Vesterbacka说：“在iPhone和AppStore之前，如果你不是手机生产商的朋友，不管你做的游戏有多棒，都没办法打入市场。有那么一群人牢牢控制了要出品的游戏。而AppStore改变了一切。”

今年3月，Rovio从投资者手中获得了4200万美元的投资，投资机构包括Skype创始人Niklas Zennstrom创办的Atomico以及Facebook金主之一的Accel Partners。据透露，在正式上市之前，Rovio还将启动又一轮的风险投资融资活动。

Vesterbacka说：“我们目前仍在建设我们的基础架构，我们的公司、我们的平台，以及一切。为准备上市，还有很多事要做。”目前Rovio正在制定《愤怒的小鸟》的20年计划，迅速变化的多媒体发行方式意味着《愤怒的小鸟》电影版甚至有可能直接通过AppStore发行。

Rovio的目标是成为迪士尼或者任天堂。Vesterbacka说：“迪士尼从黑白动画片和一只小老鼠开始，任天堂也用了26年塑造马里奥。而《愤怒的小鸟》才只有两岁呢！”

业界风云 热点追踪

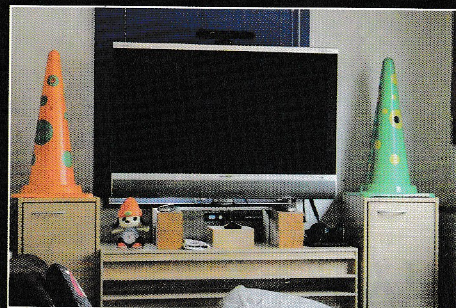
探访七音社：从音乐到鬼屋

《啪啦啪啦啪》的缔造者，正在东京的一个小办公室里创造他的Kinect创意新作

今年TGS之前，七音社邀请了一些媒体到他们的办公室里试玩Kinect新作《Haunt》。七音社和“Haunt”这个名字虽然不是很受关注，但是其创始人松浦雅也可是大有来头，他曾为PS开发了《啪啦啪啦啪》，成为一时社会现象，音乐游戏的流行大潮由此开始。不过在此之后，松浦雅也和他创建的七音社并没有什么引人注目的游戏。

七音社的规模很小，办公室的面积也很小，主要由会议室和测试室组成。地方虽小，但是被布置得非常温馨舒适。有一个房间里摆满了啪啦啪啦啪的关联产品，还有七音社的另外一个重要作品“拉米乐队”（Um Jammer Lammy）的相关产品。门外的一个小角落里，放着七音社创办以来获得的众多奖项。

这个小办公室可谓麻雀虽小、五脏俱全，甚至还有一个浴缸。松浦雅也说，东京的夏天炎热潮湿，浴缸的作用特别大。而且今年夏季，因为



▲七音社的测试室与普通客厅没什么两样。



▲创始人松浦雅也（右）和主管 Dewi Tanner（左）。



▲小机器人造型的冰箱，充满艺术性与装饰效果。



▲柜子上摆着《啪啦啪啦啪》的模型和各种奖杯。

东日本大地震之后一直电力供应紧张，日本在严格限制电力使用，很多时候无法开空调，这时就只能靠泡在浴缸的冷水里来降温了。

目前七音社只有8人，规模虽小，在业界的人脉却很广。松浦雅也说："目前我们的经营方式与10年前完全不同。眼下我们国家的电子游戏行业还是很缺乏与西方的合作。如果不做出改变，我很为我们的行业担忧。正如在音乐行业，1999年华纳音乐在日本发行的西方作品不到1%，有时候为了买到西方的唱片，不得不通过 Tower Records 从外国进口。"

七音社正在积极与欧美合作，《Haunt》就是与英国开发商 Zoe Mode 合作开发。对此，七音社开发主管 Dewi Tanner 说："我们和 Zoe Mode 的关系非常密切。我们会一起做决策。"《Haunt》在去年的 TGS 上首次公开，当时是作为微软全面资助日本开发商制作 Kinect 游戏计划的一部分，同时公布的还有《重铁骑》、《Project Draco》等。其实当时《Haunt》并未实际制作，只不过是七音社接到微软的电话之后，在很短的时间内构思的一个创意。Tanner 说："当时游戏并不存在，我们只能专门为 TGS 临时做了一段影像。那真是有趣的时光。"

当时不仅游戏不存在，七音社对 Kinect 也是完全陌生。在游戏匆忙公开之后，他们才开始研究如何开发 Kinect 游戏，为此参加了微软的不少技术研讨会。松浦雅也说："我对情况一点儿也不了解，我们启动此项目时，Kinect 还没有类似的游戏。要在 3D 空间里行走十分困难。"为了适应日本多数家庭的实际情况，七音社还要将《Haunt》设计成能在狭窄的空间里放心游玩。

在《Haunt》之外，目前七音社仍在开发音乐游戏，以及制作其他音乐作品。毕竟在成为游戏设计师之前，松浦雅也本身就是颇有名气的音乐家。最近他刚开发了 iOS 的音乐游戏《WINtA》，这款游戏的收入都交给 OneBigCharity 机构用作善款。松浦雅也认为这是一个"充满爱的项目"，他和他的团队目前仍为其制作音乐，也从中尝试了一些游戏系统的创新。这个项目是从今年春季开始的，当时七音社做了一个新程序，能够通过 Wi-Fi 将 12 部 iPhone 同步，他们将此程序带到了九州的一所小学，在孩子间进行了测试，实验的都是古典音乐，有小女孩拉提琴，也有男孩吹法国号，就这样用手机创造了交响乐。

松浦雅也将会继续把他对音乐和游戏的热爱，以及突然冒出来的创意传递给更多的受众。虽然《Haunt》并非音乐游戏，七音社在本作开发过程中也融入了大量音乐游戏的精髓，有很多独特的音效内容以及与音乐有关的互动系统。他说："我热爱音乐，当我突然有了灵感，就会把某一首音乐放到游戏环境中。这是我大脑的需要，只要有灵感涌现，我就无法拒绝。"

劫后余生：地震后的日本游戏业

日本似乎已经从震灾中恢复，但由此产生的深层次影响正在改变整个游戏业。



2011年3月11日，日本经历了9.0级大地震，由此引发的海啸与核泄漏造成了日本历史上空前的自然灾难。在此数日之后，NBGI 的原田胜弘查看了来自日本各地《铁拳》街机筐体获得的数据——不少街机厅停止供电，还有许多街机被摧毁。而在 NBGI 的办公室，也频繁遭遇断电。由于电力供应紧张，之后数月都处于间歇性停电状态。NBGI 的街机生产工厂已经坍塌，员工们都在质疑生产这种用于玩乐的机器还有何意义？

英灵殿工作室的板垣伴信记得当天他立刻给女儿的学校打了电话，然后放下手头上的工作去接女儿回家，同时要求所有人呆在公司里，英灵殿提供了食物与补给品，足够所有人暂时过上一夜。后来得知东京可能已遭到核辐射，板垣伴信让所有员工带着他们的家人暂时搬到西日本，费用由英灵殿承担。

《Project Draco》开发商 Grounding 在地震后歇业两个星期。世嘉的《噩梦降临》团队在一片漆黑的办公室里做完了游戏，用电脑屏幕的亮光和手电筒探路。NBGI 在办公室里放了一些大冰块——因为限电措施大多数时候无法开空调制冷，NBGI 允许员工选择在周末工作，避免在过度拥挤而又没有空调的电车里活受罪。Polyphony Digital 将三分之一的员工搬到了日本西南部的福冈。Capcom 损失了不少街机，还有一些员工为了搬回家和家人住在一起而辞职。索尼表示大地震是 PS Vita 产量无法保证，因而

决定将欧美发售日推迟到明年的主要原因之一。任天堂与索尼都捐了3亿日元用于赈灾，世嘉与Capcom捐出了来自iOS游戏的利润，Zynga和日本一捐出了DLC利润。很多游戏因为避讳灾难话题而延期或修改……

在大地震的半年后，日本社会逐渐恢复正常，但这种重大灾难的影响不会完全消失。

灾难与避讳

在大灾难之后，娱乐作品通常都会有所避讳。911事件之后，小岛秀夫删掉了《潜龙谍影2》中舰艇撞毁自由女神像的场面，而“雷电”的名字也改成了汉字而非片假名，因为按照片假名的拼法，“雷电”与“拉登”相同。

大地震之后，因为避讳而进行修改或延期的游戏不少。《如龙 终焉》延了几个月，《机车风暴 启示录》的日本版被取消，NBGI要求零售商销毁《海贼王 无限巡航SP》的DVD广告，因为其中有某角色制造海啸的影像。而Irem取消了已经做完的《绝体绝命都市4》……这些都是有公开声明做出调整的内容，而并未公开的修改还有更多。

原田胜弘表示，《铁拳TT2》团队就修改了游戏中的一个片段：玩家打败某个BOSS之后，会出现其沉入水中的画面。铁拳团队认为这会让人们想起海啸中被冲走的受害者。

CyberConnect2社长松山洋表示在他们的某个《火影忍者》游戏中，删改了人物溺水的画面。松山洋说：“地震之后我们决定将某人溺水的画面变成在光芒中消失，免得冒犯了遇难者的家属。我们只想制作让大家开心的游戏。”

蚱蜢工作室的山冈晃表示，他们正在开发的一款新作也取消了与海啸有关的内容，不过他并未透露是哪款游戏。他说：“我本人认为不应该将游戏中的任何内容删除，我们不是拿这种事情取乐，但这毕竟是敏感问题，就像911之后的美国，很多游戏开发商都取消了大楼爆炸或坍塌的场面。”蚱蜢工作室的须田刚一说：“我们不想太敏感，但是日本人的心态有很大的变化，所以我们应该反映和思考整个国家的状况。”



如龙 终焉

地震发生时，世嘉的名越稔洋正在办公室里忙着开发《二进制领域》。“最初，我们以为只不过是在东京司空见惯的小地震。然后我们离开了办公室来到街上，这才意识到发生大地震了。我们看到大楼在摇晃，然后听到了新闻……连我的猫都吓坏了。”

名越稔洋表示《二进制领域》并未受到地震的影响，虽然游戏发生在东京，但是因为设定为未来的东京，与今日东京的面貌完全不同。所以



游戏中仍然有建筑废墟与被摧毁的地带。不过原本预定于地震一个星期后发售的《如龙 终焉》不得不延期三个月，销量受到了极大的影响。

名越稔洋表示，玩家对《如龙 终焉》的延期反响不一。很多人觉得三个月的时间太长了，也有人即使是延期了三个月仍然觉得游戏内容不当。如今回过头来，名越稔洋认为没必要延期，如果再给他一次机会，他会选择按原计划上市。“我们应该对自己做的东西感到自豪，有时候在娱乐业里，我们应该做一些大胆的决定，不要太在意小问题。虽然游戏的故事讲述的是城市被摧毁，但重点是人们如何反击。”

绝体绝命都市4

东日本大地震之后，Irem宣布取消《绝体绝命都市4》，所有人都以为这肯定是为了避忌。因为这是直接围绕地震主题的游戏，比其他任何游戏都要敏感。但是，制作人九条一马透露，真正的原因并非地震，而是游戏制作进度严重落后。他说：“在取消声明的文档中，没有任何一处提到是因为地震而取消。其他公司的声明中都或多或少会提到，而我们却没有。就算没有地震，Irem也很难把这游戏做好。”

10年前，《绝体绝命都市》的灵感正是由九条一马本人提出，其灵感正是源自地震。“学生时代我就住在神户，我离开之后不久就发生了阪神大地震，我有一些朋友在这场地震中丧生，那时我才意识到地震的可怕。在现实中，地震比怪物和外星人可怕得多，所以我认为这题材很适合游戏。”

九条一马表示，自从《绝体绝命都市》于2002年发售以来，设计组逐步往该系列中加入了教育元素，他相信如果《绝体绝命都市4》早一点发售，反而有助于帮助一些受害者。实际上，在东日本大地震之后，他收到了一些玩家的感谢信，他们从游戏中学到的逃生知识在地震中发挥了实践作用。“很高兴《绝体绝命都市》成为



一款对受害者们有帮助的游戏，我本来是为了娱乐的目的而开发，但是我们制作《绝体绝命都市3》时，开始考虑如何让玩家从中学到一些有用的知识，并将此融入到设计中。”

《绝体绝命都市4》被取消后，九条一马离开了Irem，创办了游戏工作室Granzella。他表示新公司将优先开发一款灾难主题的游戏。他说：“地震发生在3月11日，我们在3月14日宣布将游戏取消。在此期间，我们收到了20封批判我们开发灾难游戏的信。而在14日的声明之后，我们收到了500多封要求让游戏上市的信。”在地震的一个星期之后，Irem还收到不少来自地震和海啸灾区的信。一位来自地震重灾区的政府公务员写信表示希望不要取消《绝体绝命都市4》。“读到那封信之后，我知道总有一天我要推出一款类似的游戏。”

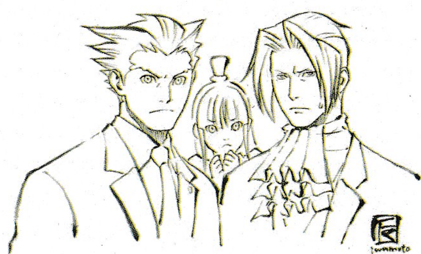
目前九条一马正在策划一款《绝体绝命都市》的精神续作，将会有更多的教育元素，这款游戏可能会在两三年之后推出。“这就是我成立这家公司的目的——去做已无法在Irem做到的事情。”

深远影响

地震不仅让很多正在开发中的游戏受到影响，其更深远的影响是改变了不少游戏开发人员的心态。Grounding的二木幸生说：“核泄漏事件之后，我开始更想制作严肃游戏。游戏当然是一种娱乐，但是在此之上也应该传递一种信息，应该向人们传授一些东西，或者在社会上造成影响……从我们的下一款游戏开始，我认为将会无可避免地探讨这一层面。”

Team Ninja的早矢氏洋介说：“地震当然有许多负面影响，但是也有一些正面的结果，比如我们的团队更加紧密团结。我们对游戏的看法也有所改变——游戏是娱乐，但是没有娱乐生活照过，所以我们有更大的压力要制作更有价值的娱乐。”

NBGI的原田胜弘说：“在地震之前，日本游戏开发者之间的状态就很不好。最大的变化应该是对员工们的心理冲击。经历了这样的大地震之后，他们不得不重新思考什么对他们来说是更重要的，有人觉得制作游戏变得不那么重要了。地震之后，这是最让我吃惊的变化之一。”



战争制造者

文 藤曦

编 星夜 美编 NINA

——《现代战争3》背后的故事

这是一个有些讽刺意味的事实：外界首次听说《COD 现代战争3》，是因为Infinity Ward与Activision之间的官司。2010年春季，IW创始人Jason West和Vince Zampella与Activision之间爆发激烈冲突，两人被公司开除，大批保镖和保安进入IW总部，数十名主要开发人员遭到调查。此后两位创始人带领数十名核心开发人员离职，在EA的支持下创办了Respawn工作室，同时展开了与Activision旷日持久的官司拉锯战。《现代战争3》作为这起官司的呈堂证供而初步曝光。

如果不是Sledgehammer的出现，这款在IW内乱中诞生的巨作恐怕会变成一场灾难。EA成功瓦解了IW的精英力量，但Activision也不是省油的灯。在EA挖走Jason West和Vince Zampella的同时，Activision挖走了EA旗下Visceral Games的Glen Schofield和Michael Condrey，资助这支开发了《死亡空间》的团队成立了Sledgehammer Games，辅助IW共同打造《现代战争3》。2011年5月23日，《现代战争3》首支预告片在YouTube上发布，随后在NBA西部半决赛电视直播期间插播。第三次世界大战般的震撼规模打消了人们的疑虑，Sledgehammer与IW的双剑合璧正在造就一个超越所有娱乐产品的现象级巨作……

巨锤现身

在加州恩西诺市，有一条蜿蜒曲折的文图拉大道，路上经常看不到人影，显得静谧异常。在这条大道旁，有一座气派非凡的建筑物——特雷斯中心，Infinity Ward的办公室占据了其中的一整层。虽说办公室面积并不小，但是因为设备与人员众多，所以里面显得十分拥挤。整个楼层的格局就像个养兔场一样，在一条中央走廊的两旁，是一间间狭小的办公室和休息室。自然光很难透到里面，所以大白天都要开着明晃晃的灯。餐厅里摆放着一尊等比例的特种战士模型，而在接待处的橱柜上则是摆满了他们曾获得的奖杯。光看整个办公室并不豪华的装修、以及略显小家子气的格局，你很难想像他们刚刚刷新了娱乐产业史上的票房新记录。

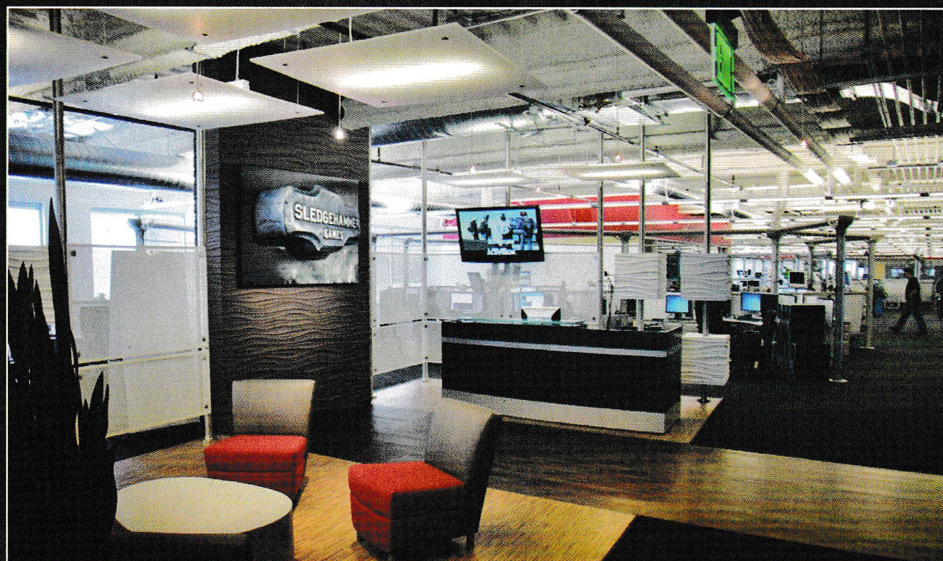
Infinity Ward总是将他们的作品放在整个“娱乐产业”的范畴之内，而不仅仅是“游戏产业”。毕竟他们的作品在商业规模上几乎能令所有电影望而生畏。去年的《使命召唤 黑暗行动》销量超过2500万套，加上



▲加州恩西诺市文图拉大道旁Infinity Ward所在的办公楼。

各种 DLC 和相关收入，其创造的总经济规模将近 20 亿美元。而今年的《现代战争 3》首发 5 天内销售额超过 7.75 亿美元，最终销量可能会超过 3000 万套，销售额可能会超过《阿凡达》的全球总票房。

《现代战争 3》的开发过程充满坎坷。去年 3 月，Infinity Ward 创始人 Jason West 和 Vince Zampella 在 EA 的幕后支持下发动叛变，挖走了整个公司半数的核心开发人员，令 IW 元气大伤。当时所有人都对正在开发中的《现代战争 3》感到担忧，玩家担心缔造了《COD》的 IW 将从此陨落，将系列带到今日高度的"《现代战争》系列"将就此没落。但 Activision 不可能让他们最能赚钱的游戏受到任何威胁，只要能确保游戏质量，他们可以不惜一切成本建设一个实力更强的新团队。于是新工作室 Sledgehammer Games 横空出世。原本 Activision 建造该工作室的目的只是开发《COD》的衍生作品，根据当时透露的情报，这是一款第三人称视点的动作冒险游戏。但是因为 IW 的剧变，Sledgehammer 的优先任务变成协助他们开发《现代战争 3》。在游戏产业里，两个工作室共同开发一款游戏的现象并不少见，但通常是由一个主力工作室负责主体部分，细枝末节的内容交给其他工作室。而在《现代战争 3》的开发过程中，IW 和 Sledgehammer 基本处于



▲ Sledgehammer 福斯特城办公室的接待处。

平起平坐的地位，二者负责的都是游戏的主要部分，这在业界并不多见。一个是核心人员流失过半的工作室，一个是刚刚成立、尚未有任何作品问世的新工作室，由这个奇怪的组合共同打造"史上最受期待的游戏"，难免令人放心不下。于是《现代战争 3》成为 Activision 内部以及整个业界都为之期待而担忧的游戏，2011 年成为《COD》历史上关键的一年，如果《现代战争 3》胜利，IW 的叛乱危机将彻底成为过去，《COD》将一如既往的雄霸业界，而如果失败，《COD》将从此走入下行通道。

人物动作

Zach Volker，Infinity Ward 首席动作设计师

Volker 和他的团队为《现代战争 3》的人物与载具赋予了逼真自然的动作。他们使用的主要工具是 MAYA，用图形编辑器调整动作捕捉获得的片段，然后转化为游戏里的动作。首先是做出每个角色的骨架，然后由动作设计师操作每一个关节。每一个骨架有超过 100 个关节，然后将人物的皮肤绑定到骨架上，在人物动起来的时候确保皮肤与肌肉形状的正常变化。

《COD》已经开发了这么多个续作，为何不直接使用过去的动作数据？Volker 表示他希望玩家在每一作中都能看到一些新鲜的东西。《现代战争 3》多人部分的所有奔跑与急冲动作都被替换了，不同兵种的跑步动作都不一样。使用不同的武器，也有不一样的动作。比如手持突击步枪，奔跑时会保持枪口朝下，狙击手则是平端着狙击枪奔跑。动作设计团队仔细研究了真实士兵的动作以及好莱坞电影中的片段，后者总的来说会有一些夸张的成分。现实中用散弹枪杀敌时，对方只不过是原地倒下，而在电影中可能会被向后射飞 10 英尺。Volker 认为游戏中的效果应该参照电影，那样会更有视觉冲击力。

伦敦关卡"Mind the Gap"的最后，列车失事的片段是《现代战争 3》最复杂的一系列动作。该片段由 Volker 和 David Johnson 共同监督制作，连续进行了多次重大改动，共耗时两个月。可以说是整个游戏中最耗时的一个片段。Volker 说："在现实中列车是不可能有那种动作的，但是因为做得足够自然，因此仍然让人觉得很可信。我们看过 YouTube 上监控录像拍下来的列车撞车画面，但是可参考的素材不多，这就是需要创意发挥的地方了。"



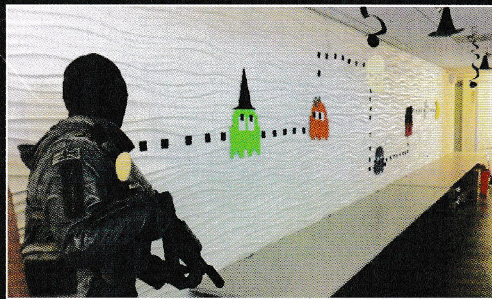
Volker 曾在迪士尼开设的 CalArts 课程学过传统动作设计，他表示那种老式 2D 动画技巧如今已不管用了。如今的很多动画师都没有正规的专业学位，不少人是自学成才。人物动作是很难把握的一门高深技巧，细微的一点点错误就会让普通玩家都轻易看出其中的别扭。此外还要保证动作与动画场面有娱乐性。比如直升机坠落并将附近敌人炸死的片段，技术娴熟但缺乏创意的动作设计师可能会做出极为逼真的坠机场面，但是会非常无聊。Volker 需要的是那种有想像力的人，能够做出和别人不一样的东西，会提议："我觉得应该让尾部螺旋桨撞到大楼上，然后机身翻转，撞倒了旁边的一棵树……"

Volker 建议有志于从事此行业的新手们阅读 Richard E Williams 的《动画师生存手册》，或者参加几位皮克斯动画师开设的网络学校"Animation Mentor"。如果想加入 IW 的动画部门，需要先接受测试，IW 会给应聘者几个星期的时间做出一系列的人物动作。Volker 说："是有真材实料还是直接拿动作捕捉数据来忽悠，一看便知。"

工作室探秘

走进 Infinity Ward 的总部，你感觉不到任何特殊氛围。通常在外界看来，进入游戏开发后期就会像打仗一样狂热与忙碌。而在《现代战争 3》开发末期的 IW，却是异常地安静，所有人都在有条不紊地进行最后的调整与纠正。《现代战争 3》执行制作人 Mark Rubin 向记者们轻松地讲述后期的 BUG 纠正工作，以及加班到深夜的一些趣事。他十分和蔼地介绍办公室的格局：在这层办公楼里，IW 的团队被分为多个小组，分别在不同的房间办公。一个房间是留给单人模式任务设计师和游戏系统工程师，另外一个房间留给多人模式设计师和引擎工程师，还有一间留给动作设计师、特效专家和相关的程序员。

Rubin 说，IW 的管理结构与其他大多数工


▲ Infinity Ward 的餐厅里有士兵模型也有装饰着吃豆人的墙壁。

业界风云 工作室物语

场景动画

Christopher Stone，Sledgehammer Games 动画总监

《现代战争 3》的场景破坏要耗费多少工夫制作？只要问问 Christopher Stone 就知道。在 Scorched Earth 任务中，俄罗斯人炸掉了一座大楼，阻断护卫坦克的前进道路。Sledgehammer 和 IW 的动画团队花了几个星期的时间制作这个片段。

Stone 说："我们希望实际模拟整座楼坍塌的过程，让其中的每个元素看起来都充满动感。但是这种模拟过程无法控制每个部分。所以我们最后创造了一个巨大的动画序列，有超过 250 段手动制作的部分，每个碎片都朝着我们需要的方向飞去。FPS 最棒的地方在于，你就是摄像头，你来决定取景，所以非常有电影感。"

与人物动作一样，这些都是在 MAYA 里面制作的，每一块石头碎片与汽车零部件都按照计划的路径飞射而出。最基本的部分就是大楼的坍塌，其他细节动态是一层一层叠加上去的。本来坍塌场面距离玩家较远，但是制作者们发现那样不够有冲击力。应该让玩家觉得马上就要倒向自己才够迫力。

用 MAYA 做出来的模型可以即刻转换到本作的引擎中，不需要像其他游戏引擎那样要等几个小时才能转到引擎里。所以开发人员可以不断尝试并随时修改。当大楼开始坍塌，碎石纷飞，汽车朝你的头上飞过来，动画师们可以随时暂停，即刻调整。Stone 说，他在 EA 当了 10 年的动画总监，从未用过如此先进方便的技术。

Stone 说，可反复即时修改是开发者最梦寐以求的，这样就能把一切都做到完美。"能够在 MAYA 里面修改，按一个键就马上看到游戏里的变化，这让我们能把每一帧、每一秒都做到恰到好处。"Sledgehammer 每个星期都要召开几次大会，创意总监们坐在房间里，审查每一个镜头，比如一个大爆炸的镜头，在半个小时里要看四五十次。然后各自发表意见，由于能够即刻修改，因此这些意见能很快得到执行。

Sledgehammer 的团队与好莱坞的动作捕捉演员合作，但他们的所有动作都要有一定程度的提升，因为游戏中的奔跑速度比现实中快很多，而且动作必须夸张化，才能有电影般的冲击力。Stone 说："我们总是游走在真实与非真实的边缘，我们希望画面看起来够壮观，但是也要有可行性。"





▲ Sledgehammer 的办公室相当宽敞。

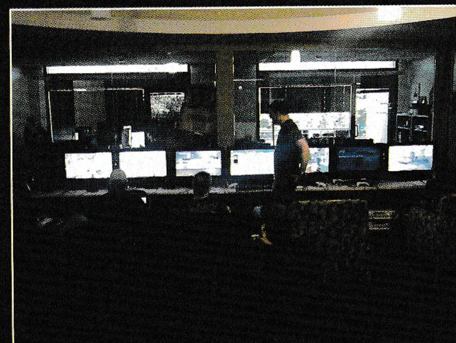
作室有很大的不同。从很多年前开始，游戏业界就形成了"军团式"开发结构，设计师团队、程序员团队、美术师团队就像一个个作战连队，分别由一两个小头目率领。而 IW 采用了较为扁平的管理结构，只有一个制作人和一个"开发协调员"，不再设其他管理职位。Rubin 说："我们的结构很扁平，所有人都知道该干什么，然后就能顺利地把游戏做出来。"

Mark Rubin 从《COD2》开始加入 IW，他看着该系列从一款成功的二战 FPS 游戏进化为全球娱乐现象。《COD4》发售时，正好赶上游戏被社会更广泛地接受。明星们纷纷在脱口秀里说自己多么经常打游戏，突然间大家都在谈论游戏，就像滚雪球一样。突然间做游戏不再是在老爸老妈的地下室里捣腾。"他也看着 IW 在叛乱事件中近乎分崩离析，他说："这对我们所有人来说是一段极其艰难的时期。"在那段时期，他是靠着酒精撑过来的。

与 IW 相比，Sledgehammer 的工作室结构就完全不同。当 IW 的员工数量不断增长，不得不对其办公楼的格局不断进行改变，采用开放式办公区格局的 Sledgehammer 不用担心办公空间的问题。自从创始人 Michael Condrey 和 Glen Schofield 在 2009 年开始招募第一批员工以来，整个办公室格局就没有改变过。他们的办公室位于加州福斯特城的一个高科技产业园区里，这座小城市位于硅谷的外围，也是 SCE 美国总部所在地，因为环境优雅、设施完备，那里被评为美国最适合居住的城市之一。从 Sledgehammer 会议室的窗户往外看，可以看到绵延不绝的森林，以及波光粼粼的湖泊。附近的 SCEA 总部也清晰可见。沿着同一条路往前走，分别会看到 Nvidia、Facebook 和 Zynga，从 Sledgehammer 的办公室里，还能望见 EA 的福斯特工作室。由于附近的商业伙伴和竞争对手都很多，所以更要做好保密工作，Condrey 打趣地说："附近有一家很棒的三明治小店，大家都去那里买三明治。索尼去、EA 去、我们也去……我们会严肃地告诉大家'拿了你的三明治就走！不要对任何人说任何话！'"

Sledgehammer 的办公室十分宽敞，每个员工占用一个螺旋形的办公桌，用低矮的隔板隔开。办公室的装修风格是 Schofield 和 Condrey 自己定的，他们希望通过简单大方的装修创造出一种鼓励创新的工作氛围。Schofield 说："这种开放式环境的好处是，有时候会有三四个家伙在某个角落站起来，看到其他人正在做的一些很酷的东西，他们不用一个格子一个格子地告诉所有人，可以更自然地分享大家的工作成果。"据 Condrey 所说，团队里也有一些"交叉功能小组"。"我们有设计师、工程师和一些美术师——他们组成一个小队，我们鼓励他们把游戏中的某个地区或者关卡包下来做。"游戏制作过程中有会许多促进工作交流的临时会议。

Sledgehammer 也许是世界上最幸运的游戏工作室，刚刚成立就有幸参与开发历史上最受期待的 FPS 大作，这可是绝无仅有的美差。Schofield 和 Condrey 知道他们不能有任何闪失。在 Activision 的资助下，他们开始大规模招聘，在官方网站上打出了"加盟我们一起开发《COD》！"的口号。有这种怪物级大作项目为诱饵，加上提供了优厚的待遇，Sledgehammer 在极短的时间内建立了世界一流的开发团队。当 Activision 正式对外确认 Sledgehammer 将与 IW 一起开发《现代战争 3》，Sledgehammer 发言人表示，他们的目标是推出一款"零 BUG"的《COD》，Metacritic 评分目标为 95 分以上。游戏使用"MW3 引擎"制作，即"IW5.0"引擎，Sledgehammer 称之为"引擎中的保时捷"。虽然该系列引擎发源于 IW，Sledgehammer 的技术人员为这一代的新引擎添加了大量全新功能，使其再次实现进化。



▲ Mark Rubin 在游戏测试室巡视。

两种文化

说回 Infinity Ward。Rubin 对办公室的深处进行了更深入地介绍。里面有一间游戏室，摆着好几台 MAME 街机，还有几张手足球台。“手足球在这里大受欢迎啊！”Rubin 说着指向旁边的一块白板，上面写着 IW 最近的一次手足球比赛——“宇宙极限 2011 大赛”。此外游戏室里也有健身设备，有趣的是，有烟瘾的同事只能从健身区才能走到公司里惟一的吸烟区——一个露天的小阳台。Rubin 坦言，这么设置的原因是让吸烟者每次经过健身区时都产生一种羞愧感。另外一个角落是由办公室改造成的迷你公寓，这是为公司里的某位美工准备的，他的大部分时间都是在公司里度过的，所以 IW 干脆让他把家搬到公司里来。

Infinity Ward 的员工餐厅既能用来用餐，有时候也被当作大会议室使用。墙壁上装饰着《吃豆人》里的小精灵，橱柜里有许多可任意取用的巧克力棒。还有一个巨大的饮料柜，这对于经常加班的员工来说太重要了。里面有不少烈性酒，还有超大瓶的百利甜酒——这明显是为 IW 为数众多的英国人准备的。

与业界的大多数公司一样，IW 的工作时间是漫长而不固定的。在正常情况下是上午 10 点上班，晚上 7 点下班。不过在很多时候员工们是无法按照此标准进行作息的。Rubin 本人经常上午 8 点半上班，在《现代战争 3》的最后一个月里，他通常是凌晨 4 点才下班。当然，到了深夜的时候，公司里还是很热闹的。所以在餐厅里有 3 部超大型冰箱，里面装满了能量饮料。作为对员工加班的补偿之一，IW 每个星期都会请按摩师过来，摆起按摩台，点上熏香和蜡烛，为员工们在疯狂的加班之后带来一点点的放松时刻。



对比 IW 与 Sledgehammer，不难发现他们的公司文化迥然不同。两个完全不同的公司，如何密切合作，并开发出一款风格统一的大作？Schofield 回忆道：“我们先是一起坐在 Infinity Ward 的一张桌子旁讨论，双方各有五六个人。他们每个人都有三四张卡片，上面写满自己的游戏创意。我们也一样——不过我们是以粉丝的身分来的，真的。”

因为对《COD》有共同的认识，他们很快就达成了相同的结论：虽然《现代战争》的故事是从美国开始的，但是已经到了要走向全球的时候。他们都认为应该要有一个紧凑的故事。Schofield 说：“从那时起，我们开始思考，好吧，如果让我来指挥俄罗斯军队，我会怎么入侵这些国家呢？我们认为伦敦是金融首都，而巴黎是适合攻击的标志性中心，我们在地图上绘制了入侵路线……然后努力确保玩家能够明白自己的目标。我们减少了玩家可扮演的角色数量，使其成为一个更连贯的故事。更重要的是还要有一个结局。《现代战争 2》有些虎头蛇尾，而《现代战争 3》是阻止俄罗斯对全世界的侵略，我们要将前两作发展起来的一切做一个了结。这不是三部曲的终结，但也不能在末尾戛然而止。”



关卡设计

Bret Robbins，Sledgehammer 创意总监

Bret Robbins 曾是《死亡空间》的创意总监，后来跟随同事 Michael Condrey 和 Glen Schofield 加盟 Sledgehammer。他和 IW 的创意总监一起监督《现代战争 3》的关卡设计。

Robbins 说：“真实的氛围是关键，战争的真实性是卖点，我们要让一切看起来尽可能逼真，虽然那种局面完全跟幻想没区别。但是只要细节够逼真，你就会期待更疯狂的东西。”

设计团队使用的关卡编辑器叫做 Radiant，可以迅速创造关卡并进行任务测试。由于编辑器与引擎性能强大，设计师在开发阶段就能对关卡的感觉有一个大致的把握。只要脑子里冒出了新关卡格局的想法，就可以在关卡编辑器里马上创建一个粗略的版本，然后就能拿起手柄，在里面跑一跑，想像那些黄色大方块变成建筑物之后的样子，或者敌人可以从哪个角落冲出来。

“在战役模式的任务设计中，对话是一种比较廉价的工具。配音演员要价不菲，而使用临时演员就可以比较廉价地对剧本进行修改。这可能完全改变关卡的氛围。我过去从未意识到它的作用会这么大，简直太大了。”Robbins 说。

Robbins 是从游戏测试员做起，他相信这是进入游戏行业的一个很好的切入点，因为能够学习游戏是怎么做起来的，而且能培养出敏锐察觉游戏中问题所在的能力。参与独立游戏制作团队，开发出自己的独立游戏也对入行很有帮助。“在我看来，《Braid》就非常有益于创作，我不能说里面是否有些东西被直接转化到《COD》，但它有非常棒的叙事方式，是游戏设计的一个典范。”



美术与场景

Joe Salud，Sledgehammer 美术总监

Salud与Infinity Ward的美术人员合作，确保《现代战争3》的美术感觉符合系列的世界观。画面要足够自然逼真，没有太多鲜艳的颜色对比以及后期处理的色彩加工。对于《战地3》那种纪录片感觉的画面，Salud说："那游戏我没怎么玩过，不过从截图和预告片来看，他们做了大量的后期处理效果，有很多的镜头眩光——看起来是很技术的感觉。效果确实不错。"

游戏场景从过去的郊外转向有许多地标的大都市，在保持真实画面效果方面要有一些特殊技巧。"人们对于城市的感觉其实是非常老套而夸张的，当他们想要将其重塑起来的时候，会变成类似于主题公园的格局。但是如果太真实，又无法给人们以想要的东西。"

所以在伦敦关卡中，能在背景里看到金丝雀码头。当地铁枪战结束时，出来之后会看到威斯敏特议会大楼。而在柏林关卡可以看到索尼大厦，以及德国国会大楼。出于游戏性的需要，这些关卡都经过了修改。比如在巴黎关卡，很多街道被拓宽。而在Iron Lady任务的主要交叉路口，其实是两条真实街道的结合。

但是光靠那些地标建筑是不够的，还要捕捉到其中的文化韵味才能给人以强烈真实感，而这些文化味往往表现在一些细节上。Sledgehammer对这些大都市的细节进行了深入的研究。"往往是玩家不会注意到的，下意识的细节起到画龙点睛的作用。物件也能起到叙事的作用。如果在一个需要尽快疏散人群的地方，就有散落一地的罐子和椅子，有被踩碎的相框……每个场景都有许多小故事。"

Sledgehammer美术团队使用的工具主要是Photoshop、MAYA和一种由Pixologic提供的叫做Zbrush的工具，能够高效进行3D上色，Salud的团队用它来制作碎石与其他爆炸破坏。"这真是个神奇的工具，做出来的都是真正的多边形模型，然后可以将其分解为标准图，其结果非常令人信服，对光线的反应也很强。"



世界大战

IW与Sledgehammer希望解决《现代战争2》在故事上的一些自相矛盾的地方。《现代战争3》虽然将战场分散到全球，但是角色数量却减少了，有一条更清晰的故事主线，并且试图将之前所有的分支剧情做出合理的解释。

只要看看各种游戏网站中，网友们对"《COD》系列"的评分，不难发现虽然该系列销量不断走高，但是痛恨《COD》的玩家也越来越多，说它是"史上最被痛恨的FPS"也不为过。玩家的主要批评意见集中在游戏流程过于"线性化"，从开始到结局都是被开发者牵着鼻子走。所以不少玩家戏称本系列是"走廊射击游戏"，就像在一条笔直的走廊上从头打到尾。对此Sledgehammer创意总监Bret Robbins解释说："从设计的角度来说，本系列的规则就是要让玩家融入其中，他们每时每刻都要做出选择。战场上其实有很多选择，你要寻找侧翼袭击的路线，也可以尝试正面激战，又或者后退……AI能对这些战术做出很好的反应。我们将其定义为'广义线性'——你一直是在向前进，但是战斗还是很灵活的。当你战死后重新来过，会发现还有很多选择。"

Sledgehammer联合创始人Michael Condrey举了一个实例："在玩汉堡任务时，你会发现那是一个广阔而开放的沙滩，你可以从不同的路线前进。最后我们会把你带到一个特定的点，让故事往前推进——毕竟这不是网游！"Rubin则是举了巴黎关卡的例子，街道上有许多路线，如果选择了正确的线路可以避开数十个激战点。

不过不可否认的是，《COD》的游戏基本架构仍然保持不变。在一些充满大场面的关卡中，夹杂一些较为平静的特别行动任务，用于调节游戏节奏。前者主要通过美国三角洲部队特种战士Frost进行，后者则是141特遣部队的John Price。某些任务给人以似曾相识的感觉，比如在"Iron Lady"任务中，驾驶AC-130战机在巴黎市中心消灭敌人的步兵与坦克，这让人想起《现代战争》中的"Death from Above"关卡。不过在本作中穿插了同步进行的地面任务，最后是在已沦为废墟的美国大使馆前爆发激烈枪战。

《现代战争3》的制作规模显然是系列有史以来最大的，关卡也比过去大得多。Rubin说："我们尽了一切努力才将它装进光盘里，每一KB的容量都要省着用。这真是可怕呀，有那么一段时间我们以为这下完了，光碟容量不可能够用啊！我们经常要削减美术素材。比如在某个关卡中，我们本来有15种不同的盆栽，后来不得不减少到12种。最重要的还是不断改良我们的压缩技术，仅在贴图压缩算法的改良方面，就省出了180MB的空间。最后才好不容易将游戏装进了光碟里。"

系统资源的最优化分配在任何时候都是开发者们的重中之重。IW首席动作设计师Zach Volker说，他们放弃了基于物理运算的动作系统（比如《GTAIV》所用的Euphoria），因为该系统会占用太多运算资源。所以他们只能用MAYA手动制作了更加多种多样的动作。Volker说："我们把动作部分压缩得非常好，只占用了非常少的空间。每一种新动作会增加几个KB。但是如果我们让程序员开发一套全新反向运动系统，让人物的脚部能够完美贴合在任意倾斜度的坡面上，就会有人说'这样会占用引擎这么多的马力，大





▲Sledgehammer Games联合创始人Michael Condrey（左）和Glen Schofield（右）。

家真觉得值吗？’这些决定只能根据游戏的大方向而定。如果任务中有很多斜坡，我们就会用那种技术。设计决定一切。”

《现代战争2》的战场主要是在荒郊野外，而《现代战争3》搬到了世界最著名的几座大都市。好在如今科技发达，可参考的资源丰富。开发团队最主要的参考资料是谷歌地图中的街景数据，此外也有他们自己拍摄的录像与照片。Schofield说：“这些关卡不仅占地面积大，而且还是垂直化的关卡（有大量高层建筑）。城市舞台可实现完全不同的战斗方式。而且我们使用了多个国家的部队，有英国的SAS，有法国的GIGN，还有德国的机械化部队，战斗技巧非常多样。”

AI也更加聪明，所有物体都能被当作掩体，还会组队形成防御阵线，并根据战局的变化动态改变战术。敌人与我方同伴完全在AI的指引下行动，AI驱动了整座城市的战争。在纽约关卡，有三角洲部队跟着你作战，还有整个美国陆军的部队与整支俄罗斯部队展开全面战争，不管你如何行动，他们都在战斗。然后他们会根据自己判断的环境而投掷手榴弹或者改变掩体位置。游戏会根据玩家的位置为每个掩体点赋予一个数值，AI会据此保持最佳的防御参数。

声音的故事

对于《COD》，你不需要看画面，只需要听听声音就能从无数的FPS中认出哪个是《COD》。震耳欲聋的枪炮声、吼叫声，以及激昂雄浑的音乐，烘托出最火爆、最令人热血沸腾的战场氛围。Sledgehammer的很多高级人员，包括Condrey、Schofield和创意总监Bret Robbins都是来自原《死亡空间》团队——气氛十足的环境音效是该作最为人称道的亮点之一。《死亡空间》的音效总监Don Veca曾获得英国电影与电视艺术学院大奖（BAFTA），如今他是Sledgehammer的音效总监。

Schofield说：“我花了很多时间研究音效，我和Don一起听音乐、看电影……柏林关卡刚开始时，直升机出来的那一段，是向《黑鹰坠落》中我最喜欢的一个片段致敬。Ridley Scott刚好有那种直升机的两分钟音效片段，所以我们就加进去了。Don和我经常做这种事，我们会坐下来一起听《大门》（The Doors），因为吉姆·莫里森的音效经验很丰富。我们很喜欢将各种东西混杂起来。”



《现代战争3》对Veca来说是全新的挑战，《死亡空间》大多是那种玩家从未听过的音效，总是尝试全新的、古怪的音效。由于是在现实中不存在的音效，因此不用担心“是否逼真”这个问题。而《COD》必须做到足够逼真。将音效录制完之后，只不过完成了30%的工作，剩下更多的时间是要进行音效的处理与应用。首席音效设计师David Swenson说：“最后一个半月的时间我完全埋头于音效的混合。电影的混音与游戏完全不同，电影是固定的，每一秒钟的声音都是确定的，在每一家电影院播放时都一样。而在游戏中，每个玩家的经历都会有所不同，不管玩家怎么玩，都要确保音乐与音效的质量。所以我帮忙调整了我们的自动混音系统，确保其准确运作——我玩了每一个关卡，采用我能想到的每一种玩法，确保混音系统的表现。音乐是故事的一部分，也是游戏性的一部分。”

为了录到不同的声音，实验与即兴创作很重要。比如在柏林关卡中，当你走到某座被炸毁的楼前，会有一张办公椅从天花板上的缺口掉下来，落到你的面前。为了录制这种声音，Swenson把录音机和自己的椅子搬到楼梯间，把自己的办公椅扔了下去……还有在“Hunter Killer”任务中，有巨型潜艇在曼哈顿跃出水面的片段，Swenson足足叠加混合了60种音效才模仿出那种共鸣的嗡嗡声。

Infinity Ward也单独录制了许多音效，他们把水泥板带到小录音棚里，录制敲击、碰撞和子弹穿透的声音。Rubin说：“这群家伙的工作很令人惊讶，比如伦敦任务里的失事列车，用了无数种音效融合而成，很多单独的音效你根本想像不出它能加到里面去。其实里面还有狮子吼的声音呢！不过你绝对听不出来。”

也许在未来，所谓的AAA级大作都会像《现代战争3》那样开发，由多家实力强大的工作室合力打造规模巨大的项目。Condrey说：“最近我开始觉得我们像是一家工作室，虽然有不同的历史、文化和理念，却能彼此合作无间。”Sledgehammer和IW向世界交出了一份令人满意的答卷。下一次他们还会不会继续合作？目前看来，此次合作只是过渡性的临时举措，未来两家工作室将分别负责不同的项目。不过Sledgehammer原本策划的《COD》动作冒险游戏已经取消，如果未来他们将单独负责开发《COD》新作，是否将会是又一个FPS？又或者是IW将探索新领域，将《现代战争》传给Sledgehammer？在今年9月举办的“COD XP”展会期间，Rubin暗示将会有科幻版的《COD》，这似乎是该系列的必然方向。

Sledgehammer已经通过《现代战争3》积累了丰富的实战经验，他们深刻地理解单人战役的重要性。在2000多万玩家中，半数以上几乎只玩单人部分，很多非核心玩家是冲着单人部分电影般的游戏体验而来，而那些充满话题性的经典时刻也是令人铭记的重要原因，从《现代战争》的核爆，到《现代战争2》的机场屠杀以及Ghost之死，这些令人难忘的时刻就像经典电影中的不朽片段一样，将在很多年后被人们津津乐道。Robbins说：“我非常强烈地认为，每一个关卡应该有一个主题，到了最后，玩家记住的只有其中的某个时刻。关卡中还有许多事发生，但是只要有那么一刻永远地留在记忆中，就算是成功了。本作单人部分的很多时刻是过去从未见过的，非常令人兴奋，对我而言，这些将成为永恒的记忆……”

音乐音效

Don Veca，首席音乐总监；David Swenson，首席音效设计师

音乐对《现代战争3》史诗氛围的营造至关重要。从机关枪的劈啪作响，到潜艇浮出水面的轰鸣，每一个桥段都是一段军事交响乐。

在音效部门，并没有像MAYA那样被普遍使用的主力工具软件，每个开发人员用的工具都不大一样。Veca本人主要用的是Nuendo，因为有许多实用的插件。而Swenson同时使用Mac和PC进行制作，Mac上装的是Pro Tools，而作为主要开发机的PC上，装的是Reaper，还有Sound Forge、WaveLab等工具。Swenson说：“每个音效设计师根据自己经验的不同，使用的工具也不同。这里有些人从出道到现在一直在用Pro Tools。”

Sledgehammer曾试图让所有音效设计师使用Nuendo，但是不少员工表示他们用惯了自己擅长的工具，已经换不过来了。Veca说：“设计音效的时候必须做到物我两忘的境界，脑子里只想着需要的音效，如果还要为工具和菜单而发愁，会打乱你的思绪。”

对于想要进入游戏业的新手，Veca认为能高效率工作的能力极为重要。“我们要在很短的时间里做很多事情。另外一点是要有很强的适应



能力。”Veca和Don都认为了解游戏开发过程的其他方面非常重要，“我在本地的一些大学里讲过游戏设计的课程，我一直在说，不要只学Pro Tools，不要只学录音——还要学一些编程课。”

游戏城堡的九个房间

如果将娱乐产业比喻为一座座气势恢宏的建筑物，那么，游戏业无疑是其中最年轻，也最令人印象深刻的城堡。这里的城墙是由销量"高耸入云"的《COD 现代战争》与《横行霸道》组成，点缀其间的则是"鸟语花香"般的《花》和《最后的守护者》，穿行在城堡的走廊中，既有《刺客信条》带来的深厚历史氛围，也有《暴雨》动人心魄的情感体验。如果你是一名徜徉于游戏城堡的游客，此时的心情，怎能不感到流连忘返？为了让大家舒适而惬意的留宿在这里，我们在游戏城堡难以计数的屋子中，特意选择了九个房间供你挑选，他们的名字中包含 1-9 的数字，分别是 1C Company、2K Sports、3G Studios、4-Real Intermedia GmbH、Factor 5、Slant Six Games、7 Studios、Eighting 和 Foundation 9 Entertainment，他们各有专长、各具特色，但无一例外的不是从一个侧面反映出游戏产业生机勃勃、源源不竭的发展潜力，以及挑战和机遇并存的现状。

在这份名单中，一些玩家耳熟能详的名字并未出现，比如 3D Realms 和 Level5，我们更希望展示的是那些处于不同的境遇，起点悬殊，都曾遭遇过严峻挑战和挫折的游戏公司——不管他们是否有名气。2K Sports 和 EA Sports 多年来的较量，如同一部情节跌宕起伏的惊险电影；名不见经传的 3G Studios，凭借适时的转型，大胆切入新兴市场，而赚得盆满钵盈；起点颇高，机会不少的 Factor 5，却因为长期的缩手缩脚，反而失去了生存空间；自以为"一招鲜吃遍天"的 7 Studios 的悲惨遭遇，证明游戏产业依然崇尚者主动出击和锐意进取；即便并不直接从事游戏开发工作，4-Real Intermedia GmbH 同样可以受益于游戏产业的繁荣和兴盛。无论如何，游戏城堡中的九个房间，都有着自己与众不同的故事，当你走进他，了解他后，就会对这个产业的未来，报以更持久的掌声和更强烈的信心。

文 Drow、Delphi 美编 心の永恒

PART 1：1C Company



▲ 1C Company 的公司 logo。

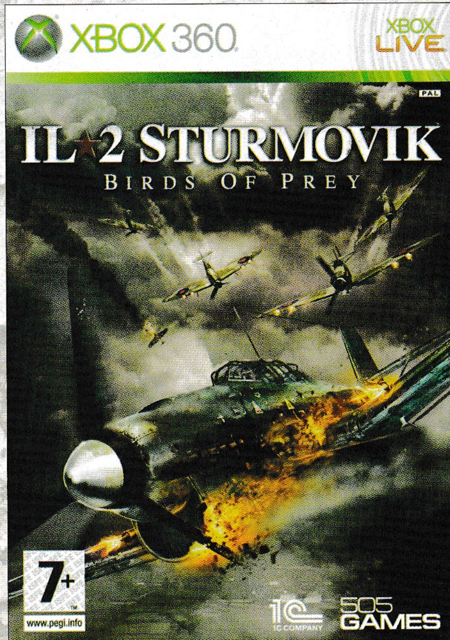
1C Company，是俄罗斯乃至整个独联体地区规模和影响力最大的游戏公司，这家 1991 年建立，总部位于莫斯科的公司，不仅是中东欧游戏开发领域的翘楚，也是欧美顶尖大作进入该国市场的桥梁。公司创始人 Boris Nuraliev，1958 年出生于莫斯科，毕业于苏联经济和统计学院，主修自动化控制系统专业，此后又获得了经济学博士学位。Boris Nuraliev 是一个干瘦，沉默，习惯埋头苦干的年轻人，他出众的才华，很快为他赢得了体制内升迁的机会，用了 10 年时间，他就从苏联国家统计局的普通工程师，被擢升为科室主管、部门主管，直至首席工程师。苏联解体后，看到了计算机软件产业蕴含的巨大潜力，Boris Nuraliev 大胆的成立了一家私人企业 1C Company，从事软件的制作、分销和发行工作。用了不到十年时间，确立了其难以撼动的市场霸主地位。

最初，商业软件是 1C Company 最主要的收入来源，已经出到 8 代的财务软件 1C: Accounting 堪称公司的盈利支柱，目前授权用户超过 40 万。除此之外，办公自动化系统 1C: Enterprise 以及职业培训软件 1C: tutor 也先后在中东欧市场取得成功。2000 年，Boris Nuraliev 获得了俄罗斯 IT 产业最具影响力的领导者的荣誉，时任总统的叶利钦亲自为他颁奖。如今，1C Company 超过 90% 的产品都是游戏类软件，全球超过 700 名雇员，上万的商业合作伙伴，4500 个授权的零售商以及 1200 家培训认证中心，在 100 个城市有 280 家直营或加盟软件店。此外，它还和不少俄罗斯本地软件公司有密切的技术合作，比如著名的卡巴斯基实验室。在捷克首都布拉格有分公司，在英国设立了一家办事处，主要发行一些在欧美市场有竞争力的作品，近年来为了开拓亚太市场，1C Company 也在北京设立了办事处。

1C-SoftClub 是 1C Company 专门负责游戏制作与发行的子品牌，旗下包括 30 余家游戏制作组，100 多个项目，包括《国王的恩赐》（King's Bounty）、《疯狂卡车》等。同时，他们几乎代理发行了大部分欧美游戏公司的一线大作，比如近期发售的《未知海域 3：德雷克的诡计》、《上古卷轴 V 天际》、《蝙蝠侠：阿克汉姆城》等。相比发行领域的顺风顺水，远离游戏开发中央舞台的 1C Company，又是如何将俄罗斯本土作品推向全世界的呢？整合资源和差异化生存是其成功的秘诀。以《国王的恩赐》为例，虽然角色扮演游戏市场门槛高，竞争激烈，但是他们巧妙地将实时冒险和回合战斗融合在一起，营造出与众不同的游戏风格。玩家可以在本作中选择战士、骑士或者魔法师，自由穿行于奇幻大陆展开冒险，借鉴欧美主流角色扮演游戏的成功经验，制作组强化了游戏的自由度，玩家控制的角色甚至可以在游戏中娶妻生子。


▲《国王的恩赐》在 PC 平台战略游戏"《英雄无敌》系列"的系统基础上作出了进一步的扩展，融入和角色扮演要素，娱乐性进一步加强。

《战争之人》（Men of War）系列的成功，同样得益于 1C Company 的精耕细作，游戏市场充斥着太多二战题材的即时战略游戏，于是



▲《IL-2 STURMOVIK》游戏封面，直观的构图表现出了该时期空战的特点。


■真实的战机造型是《IL-2 STURMOVIK》突出的亮点之一。

他们将游戏的风格定位于即时战术，强调更丰富的战术选择和真实的战场环境，虽然本作没有夸张的销量，但还是凭借鲜明的风格，获得了不少铁杆玩家的青睐。当然，1C Company打造的最成功的游戏品牌。莫过于飞行模拟游戏《IL-2 STURMOVIK》。这款游戏的制作团队是俄罗斯本地的Maddox Games，1C Company慧眼识珠，用优厚的待遇将他们招至麾下，并将有限的资源全部投入到他们手中，最终，《IL-2 STURMOVIK》的表现也不负众望，GameRankings的综合媒体评分达到了91分，并荣获多项产业大奖，成为俄罗斯游戏产业最具代表性的作品之一。

《IL-2 STURMOVIK》讲述了第二次世界大战期间，东线战场苏联空军同德国空军展开的殊死搏斗。游戏中的飞机模型相当逼真漂亮，玩家甚至可以清楚地看到敌军飞机驾驶舱中的飞行员。更难得的是，地面场景的刻画也十分出彩，二战中欧美战场主要的装甲车和坦克类型都有登场，地面车辆的模型毫不逊色于游戏的主角——战斗机。在画面细节方面，飞机喷射的气流，坦克在地面行进时卷起的尘土，都被如实地还原到游戏之中，而且丝毫没有削弱执行效率。在内容上，制作组安排了丰富的任务，其中就包含击落德军王牌飞行员Ulrich Rudel的关卡，让玩家大呼过瘾。2009年在次世代平台上推出的《IL-2 Sturmovik: Birds of Prey》，全球累计销量接近110万套，成为当前1C Company自主研发的销量最高的游戏。

今年初，美国私募股权基金Baring Vostok，购入了1C Company 9%的公司股份，Boris Nuraliev对此给予了很高的评价。在外界看来，这是1C Company准备IPO（首次公开募股）的征兆，因为这家基金曾帮助俄罗斯搜索引擎巨头Yandex登陆美国纳斯达克市场。在接受媒体采访时，Baring Vostok坦言，1C Company已经成为俄罗斯最大的游戏公司，但真正成长为世界级的企业，需要在欧美地区等主流市场站稳脚跟，这就需要大笔的资金和开发资源，为此向投资者发行股票，募集用于企业发展的资金就变得迫切起来。

PART 2：2K sports

在2006年，IGN网站曾推出过一项玩家调查，“2K Sports和EA Sports，谁是体育类游戏开发之王？”当时有超过20万名玩家参与投票，最终结果呈现出一边倒的态势，高达63%的玩家将票投给了2K Sports。虽然票数悬殊，但并不能真实地反映出两家公司在各类体育游戏市场竞争的胶着态势，互有胜负也许是更准确的说法。向来用咄咄逼人的市场攻势将竞争对手打翻在地的EA Sports，少见的产生了棋逢对手的感觉，因为2K Sports不仅是执著的追赶者，也是胸有成竹的超越者。它的前身是世嘉公司1997年在北美成立的SEGA SPORTS，核心开发团队名为VIRTUAL CONCEPT，负责制作包括橄榄球、篮球、冰球和网球在内的各种体育游戏，并且获得了ESPN的授权。

随着世嘉公司在主机争霸战中败下阵来，作出了退出硬件市场的决策，进而将自己在北美的部分资产以2400万美元的价格转卖给Take 2，其中就包括SEGA SPORTS和VIRTUAL CONCPET。而在此前，Take2还购买了微软旗下专门开发网球游戏《上旋高手》系列的制作组Indie Built，就此体育游戏开发阵容初具规模，拥有了同当时处于领先地位的EA Sports一较短长的实力。Take 2将上述开发团

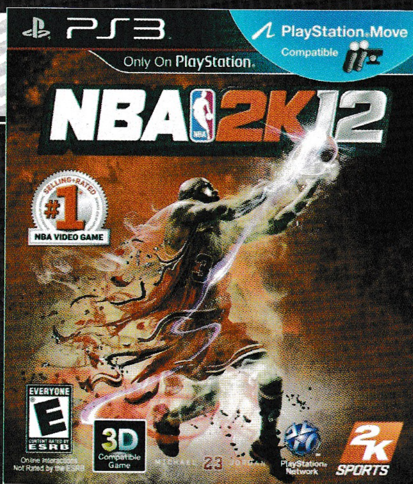


▲2K Sports的官方logo

队统一命名为2K Sports，意图在体育游戏市场施展拳脚，大干一场，两家出色的体育游戏开发商之间的较量正式拉开了帷幕。在当时，2K Sports在棒球和冰球游戏方面略微占优，EA则在篮球、足球领域领先一步，由于双方产品线高度重合，竞争之初，就进入到了白热化的阶段。

2006年，美国职业橄榄球大联盟突然宣布，同EA Sports签署为期五年的独占版权协议，这意味着今后只有EA才能开发以NFL为主题的橄榄球游戏。当时，2K Sports正在大力扶持自己的橄榄球游戏《ESPN NFL 2K》系列，这一事件给公司造成了巨大的冲击和财政损失。挨了一记闷棍的2K Sports随后展开了反击，同样高价购买了美国职棒和扑克巡回赛的排他性授权。两家游戏公司纷纷挥动支票薄，但说到底，竞争的胜负还是要取决于各自游戏质量的比拼，篮球游戏成为了2K Sports和EA Sports的主战场。前者的篮球游戏画面更好，强调真实性，而后者则致力于呈现快节奏，爽快地篮球比赛。总的来说，两款作品各有特色，能够吸引不同的玩家群体，直到2K Sports潜心打造的《NBA 2K9》问世，两大篮球游戏品牌才逐渐产生了明显的差距。

《NBA 2K9》最大的改变是球员的动作不再只是单纯的运球、跳投和抢断，融入了真实的情绪反应，当投入一记好球或者是成功上演精妙的配合后，队友间会作出各种符合球员个性的庆祝动作，同时，游戏还加入了大量明星球员的招牌动作。更令人欣喜的是，游戏画面也有了进步，光影效果大幅加强，球员剧烈运动后留下的汗水也清晰可见。一个月前发售的《NBA 2K12》再次提升了篮球游戏的天花板，新增的“辉煌模式”，使玩家能够体验到15位传奇NBA球星的辉煌岁月。包括飞人乔丹、魔术师约翰逊、拉里·伯德、J博士和贾巴尔等。透过这一模式，玩家可以不断解锁传奇球队，并在普通模式下和当今的NBA强队较量一番。



▲刚刚推出的《NBA 2K12》不但素质过人，还加入了风格独特的“辉煌模式”。

由于《NBA 2K12》采用了全新的物理引擎，球员身体碰撞、篮球的运行轨迹甚至同前排观众的互动都变得更加真实，在这一点上，EA的篮球游戏自愧不如。

《NBA 2K11》取得了近500万套的销量，《NBA 2K12》有望打破这一纪录，2K Sports在篮球游戏市场的扬眉吐气，反衬出EA Sports的失意。去年，EA首席执行官John Riccitiello决定终止《NBA Elite 11》的开发工作，他坦言自己公司的作品，尚无法撼动《NBA 2K》的市场地位。2K Sports篮球游戏制作人Erick Boenisch对此直言不讳的评论说，“老实讲，这件事情对我们无关轻重，我不关心，因为在我们的头脑中树立了明确的目标，不管EA Sports做什么，我们只要达到自己的目标，消费者就不会去买我们竞争对手的同类作品。”虽然听上去2K Sports似乎有些自满，其实他们深知取得今日战果的不易，Erick Boenisch接着说道，“每次的开发过程就像是把自己推到了墙角，我们要竭尽全力的反击，不用说原地踏步，只是比前作好一点，也是我们这个团队所不能容忍的。”

PART 3 : 3G Studios

3G Studios 于 2006 年在美国内华达州的 Reno 建立，这座城市是美国昔日的离婚之都，在上个世纪 20 年代，美国离婚需要经历十分复杂的手续，唯有 Reno 市规定，只要夫妻双方在该城市居住满若干个月，缴纳一定的费用，就可以顺利离婚。当年，两位年轻人 James Kosta 和 Wayne Schumacher 因为志同道合，共同创办了 3G Studios，在此后的岁月中，无论遭遇怎样的挫折和失败，他们都没有选择放弃，最终成就了 3G Studios 今日的成功。3G Studios 的前身，是一家 2002 年成立的游戏开发公司 Battle Borne Entertainment，他们推出的唯一一款游戏，是 PS2 平台上的第三人称动作射击游戏《战斗精英：二战伞兵》(Combat Elite: WWII Paratroopers)，相比同时期的《使命召唤 2》、《荣誉勋章：血战欧洲》和《战火兄弟连》，这款品质糟糕的游戏可谓遭遇市场完败。



▲在大量二战题材作品充斥市场之际发售，素质并不过关的《战斗精英：二战伞兵》遭遇惨败几乎是必然的。

本作从诺曼底登陆开始，经过“市场花园行动”，直至攻克柏林。与传统射击游戏不同，本作采用了第三人称俯视角，游戏最大的问题在于，



▲ 3G Studios 的官方 logo

在 PS2 平台上制作出了一款拥有 PS 画质的游戏，场景建模十分粗糙，有大量醒目的锯齿和贴图错误，更要命的是，游戏的瞄准系统经常失灵，导致很难杀死眼前的敌人，玩家自己还要提心吊胆不要被卡死在地图上的某个角落。《战斗精英：二战伞兵》充分暴露了 3G Studios 这样的小制作组的弱点，难以驾驭大制作，在主流游戏领域缺乏竞争力。当然，有一些小团队拥有魔鬼般的创意，可以依靠创新赢得市场，然而 3G Studios 虽然勤奋，但显然不能被划归为天才制作组，那么，它们的求生之道应该是什么？

为了公司的生存，James Kosta 和 Wayne Schumacher 决定尝试游戏代工，为育碧公司制作了 PSP 游戏《SWAT: Target Liberty》，随后协助 Harmonix 开发了次世代游戏《摇滚乐队》。这两笔生意挽救了摇摇欲坠的 3G Studios，接下来，他们瞅准了市场趋势，果断地推出了一款 Wii 平台的健身游戏《Jillian Michaels' Fitness Ultimatum 2009》。当时美国刮起了一阵健身风潮，但很多以此为主题的游戏并不专业，更倾向于娱乐。3G Studios 花重金请来了美国著名的女健身教练 Jillian Michaels，游戏包含减轻体重、力量训练、间隔锻炼和攀登等模式，提供从有氧体操到攀岩、滑艇等数量丰富的健身游戏项目，在操作上充分的利用了 Wii 控制器和 Wii Fit 的功能。该作在美国一个月就卖出了 50 万套，总销量接近 170 万套，3G Studios 终于迎来了期盼的成功。

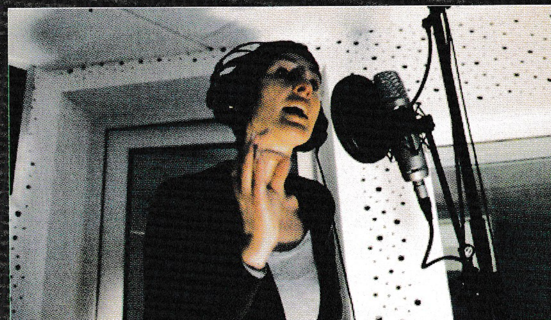
2009 年，他们宣布开发 PS3 和 X360 下载游戏《XomB》，游戏的主题是玩家将挑战从四面八方蜂拥而来的敌人，该作采用亚洲神话背景，不过因为此后市面上陆续出现了多款同类作品，3G Studios 果断取消了开发。2010 年，他们宣布全面进入社交游戏领域，同时推出了多款 iphone 游戏，其中两款作品仅用两天时间就收回了成本。他们的第一款社交游戏《Brave Arms》是 Facebook 上的网页 FPS 游戏，采用 3D 画面和流行的射击系统，包括死亡竞赛模式，每场比赛三分钟，基于杀敌数量和死亡次数评选出 MVP，这款游戏“麻雀虽小，五脏俱全”，不但可以自定义玩家形象，还能进行各种技能升级。目前每月有数十万用户在线游戏，成为了 3G Studios 又一款吸金作品。值得一提的是，他们已经同索尼签署了合作协议，正在开发多款游戏，据悉很可能是 PSV 平台上的小型网络娱乐应用程序。



▲风格独特的美工手法掩盖了《Brave Arms》作为网页游戏的画面劣势，转化为一种漫画般的质感。

PART 4 : 4-Real Intermedia GmbH

准确地说，4-Real Intermedia GmbH 并非是一家游戏制作公司，却可以让一款游戏更有针对性地满足本地的玩家需求。无论是索尼、微软，还是 EA 或 Activision，当他们意图将自己的某款大作带进德国市场时，都会主动地敲开 4-Real Intermedia GmbH 的公司大门。这家公司于 1999 年建立，办公室位于法兰克福附近的奥芬巴赫，从事专业级别的本地化服务和音效制作工作，很快成为该领域在德国规模最大的公司。除了提供高质量的翻译，他们还有专业的录音室，多年来本地化的游戏达到了 800 余款，包括《未知海域》系列、《战神 3》、《暴雨》、《黑手党》、《极品飞车》系列、《命令与征服》系列等。



▲专业的德国配音员正为《暴雨》德国版配音，纯正的本土语言可以为游戏作品增添额外的吸引力。

在录音方面，4-Real Intermedia GmbH 拥有好莱坞级别的录音棚，聘请了本地优秀的导演和音效工程师，客户包括索尼、微软、EA 公司等。尽管他们的收费比同类型公司要贵 15%，但慕名而来的客户依然络绎不绝。在游戏本地化方面，它们可以娴熟的应对跨领域的游戏题材，从奇幻游戏到动作游戏再到儿童休闲游戏。除此之外，他们还可以提供项目管理和质量控制方面的服务，评估游戏开发团队的进度，指出存在的问题，帮助编制产品预算和开发进度安排，为制作组提供专业的游戏测试数据。值得一提的是，4-Real Intermedia GmbH 还是德国目前唯一一家能够提供全面的图像本地化的公司，即不仅翻译游戏中的对白和菜单，还能将场景中出现的文字全部本地化，娴熟的运用 InDesign、QuarkXPress、Photoshop 和 Illustrator 等开发软件。

4REAL INTERMEDIA

▲ 4-Real Intermedia GmbH 的官方 logo

PART 5：Factor 5

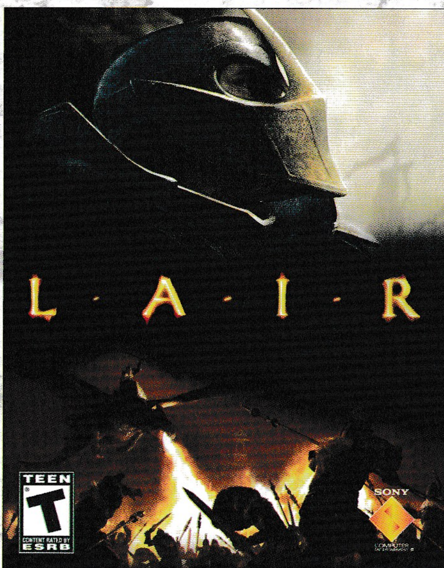


▲ Factor 5 的官方 logo

1987 年，Factor 5 在德国科隆建立，由于公司的创始人有五位，所以采用了“因子 5”的名称。五位创始人都是 Rainbow Arts 的前员工，这是一家主要从事代理发行业务的德国游戏公司，虽然发行了不少游戏，但大部分作品都没有什么名气，比较有代表性的，是将经典的横板卷轴射击游戏《R-Type》在德国市场推出。Factor 5 当时最主要的客户，是大名鼎鼎的卢卡斯艺术，所以为了更好的服务对方，他们在 1996 年成立了美国分公司，由创始人之一的 Julian Eggebrecht 担任美国分部的总经理。值得一提的是，他不仅是一位资深引擎技术专家，而且曾协助索尼制作 PS3 开发套件，是索尼 PS3 Edge 工具套装的开发团队的名誉顾问，可见 Factor 5 一直同索尼保持良好的关系。

公司成立之初，Factor 5 陆续制作了数款 Amiga 和 C64 游戏，随后进军 PS 和 N64 平台，先后开发了《星球大战：侠盗中队》、《印第安纳琼斯》等既叫好又叫座的游戏，由于自身过硬的技术实力，他们还受邀为任天堂的游戏主机制作了一些用于游戏开发的中间件。比如同杜比公司合作研制的 MusyX 音效系统，以及专为任天堂的 GameCube 设计的，基于 DivX 视频编码的开发工具软件。这段时间堪称是 Factor 5 和任天堂的蜜月期，一度还传出后者可能收购 Factor 5 的消息。这家公司真正的命运转折，发生在接手索尼 PS3 游戏项目《龙穴》之后，这是公司建立以来负责的预算最高的游戏计划，为此 Factor 5 也投入了庞大的资金。在技术层面上，他们的能力毋庸置疑，但从后来的结果看，Factor 5 并没有做好进入次世代游戏领域的准备，尤其是低估了操控手段对一款游戏成败的重要影响。

即便用现在的眼光看，《龙穴》都是一款拥有史诗般的华丽画面，特效和空战表现非常出色的作品。驾驭飞龙在浩瀚的空中追逐其他飞龙，给刚刚接触 PS3 不久的玩家留下了深刻印象。除了画面，游戏恢宏的音乐同样是一大亮点，不过，当同屏出现大量敌人时，漫天的弓箭、火球和翱翔的飞龙，会直接导致游戏出现比较明显的掉帧甚至屏裂现象。更加严重的是，游戏应用六轴感应的操作方式，上手并不简单，反而让游戏操作变得不再流畅，招致不少玩家的抱怨，虽然日后推出的补丁使得操作问题有所改善，但依然无法挽回《龙穴》的败局。本作的 Metacritic 综合媒体评分只有 53 分，索尼少见的向各大游戏媒体发放了《评测指南》，解释了游戏存在的操作问题，希望媒体能够给予宽容的评价。



▲一款远超制作公司以往制作经验的超大作一般都是公司命运的转折点，《龙穴》也不例外。



▲强大的画面表现可以是一个游戏的加分点，但如果是游戏最大亮点，那就是一场灾难，《龙穴》就是一个活生生的例子。

自己力推的游戏铩羽而归，自然让索尼大为光火，他们早先与 Factor 5 签署了第二款 PS3 独占游戏的开发协议，随着《龙穴》的惨败，让未来的合作变得微妙起来。客观地说，在技术层面上，《龙穴》为今后的 PS3 游戏树立了画面标准，并留下了虽不完美，但很有价值的引擎范本，《龙穴》也是第一款完全支持 PSP 遥控操作的 PS3 游戏，Factor 5 的技术实力不容小觑。遗憾的是，由于本作没有达到预期的收益，急于在次世代有所斩获的 Factor 5 高层，盲目地做出了扩大战线的决定，一口气签署了多款游戏开发协议，包括《超人》游戏项目，以及一款 Wii 平台的飞行游戏等，为此占用了大量资金和开发资源。随着全球金融危机的爆发，资金链断裂的 Factor 5 陷入了绝境。

美国分部的总经理 Julian Eggebrecht 率领部分核心员工出走，在旧金山成立了一家新的工作室 Touch Factor，专注于社交游戏的开发。已经焦头烂额的 Factor 5 高层，在索尼和任天堂先后拒绝资金援助的情况下，只得关闭了公司的美国分部，位于德国科隆的总部也大规模裁员，在短期内，已经不具备开发大型游戏的实力。由于美国分部在破产关张时，没有支付部分员工的工资，因此招来了前员工们的集体诉讼，由于《龙穴》的失败，加上官司缠身，Factor 5 重新进入美国市场变得遥遥无期。一家曾经风光的游戏制作组，何至于沦落到如此窘境？关键因素在于他们忽视了财务安全的重要性，在开发成本高昂的次世代，稍有冒进，可能就会陷入万劫不复的境地。

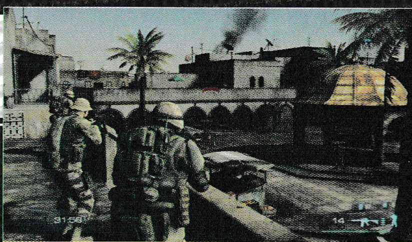
PART 6：Slant Six Games

由部分索尼前员工创建的 Slant Six Games，在 2005 年成立后，就不再需要为生存而担忧。因为《海豹突击队》系列的正牌开发商 Zipper Interactive 当时正在全力以赴制作《MAG》，所以索尼将《海豹突击队》在 PSP 和 PS3 平台的新作，交给 Slant Six Games 开发，这为他们积累了公司初创时必要的资金，也让游戏业记住了这家名字有点拗口的新公司。Slant Six Games 最初只有 15 名员工，他们的首个项目是为 PSP 游戏《虹吸战士：黑镜》制作图像引擎，本作成为 PSP 中期阶段画面最好的游戏之一，Slant Six Games 的努力功不可没。随后他们相继制作了两款《海豹突击队》PSP 游戏，包括大幅强化战术布置的《战术打击》以及系列在 PSP 上的正统续作《海豹突击队：烽火战歌 3》，在这个过程中，公司人员规模扩大到 100 人。



▲ Slant Six Games

只有多人游戏内容的《海豹突击队：对峙》，是 Slant Six Games 推出的首款次世代游戏，作为当年北美地区最受欢迎的 PS2 联机游戏，《海豹突击队：对峙》保留了系列的精髓，强调团队配合和战术布置。虽然《海豹突击队》从来不以画面著称，但本作的贴图确实表现一般，场景设计还算优秀，在比过去扩大数倍的同时，十分注重足以影响战斗走势的细节设计。玩家抱怨最多的，可能就是游戏漫长的读取时间，以及最初版本的几个明显 Bug。应该说，Slant Six Games 时代的《海豹突击队》，制作质量并未倒退，但系列拥趸期待的飞跃也没有实现。随着 Zipper Interactive 的回归，不再开发《海豹突击队》游戏的 Slant Six Games 的下一步动向颇为引人关注，开发主管 Dan



▲《海豹突击队：对峙》的画面表现并不出彩，不过良好的对抗性还是让游戏得到了肯定。

Mcbride 暗示他们已经接手一款具备世界级影响力的重磅游戏，而这家公司接下来的大手笔，也证明此言非虚。

意识到自身技术力相对薄弱的 Slant Six Games，开始花大价钱购买各项技术授权，比如 Jenkins Software 的 RakNet 4 网络中间件，Dan Mcbride 认为这个买卖很划算，"可以让制作团队将精力集中在联网的游戏性元素上，而不用担心不同平台数据包转移的细微差别。" RakNet 是一款基于 C++ 的游戏网络引擎，支持 Xbox 360、Linux、Mac、iPhone 平台的开发，其性能包括对象复制，远程程序调用，程序修补，安全连接，语音聊天和实时 SQL 登录等。此外，他们还购买了知名的 3D 优化技术 Simplygon。该技术在保持最高的程序运行效率的同时，产生高质量的 LOD（细节等级），允许艺术设计团队更加专注于增强游戏质量方面的内容。Slant Six Games 的技术主管 Paul Martin 表示："Simplygon 技术为我们解决了创建基于零碎的用户控制参数的 LOD 材质问题，现在 Slant Six 正利用该技术的独立工具来生成角色渲染材质的 LOD 以及低细节的物理材质。我们还打算将该技术的应用程序接口整合进我们的数据转化管线中，为所有材质自动生成 LOD。"

很快，这款能够让 Slant Six Games 不遗余力地作品终于浮出水面，它就是《生化危机》系列的衍生作品，以 Umbrella 公司保安部队的视角展现发生在《生化危机 2》和《生化危机 3》之间的事件，强调四人小队配合的第三人称射击游戏《生化危机：浣熊市行动》。本作的风格将会相当黑暗，是 Capcom 重点培养的射击游戏品牌，在游戏中玩家可以移动射击，寻找掩体，由于扮演 Umbrella 公司的保安部队，游戏的目标除了消灭丧尸，还包括清理掉人类幸存者。对于新作态度谨慎的 Capcom，并没有在游戏中大肆加入系列的老面孔，不过还是给玩家留下了一个噱头，你将有机会在游戏中除掉里昂・肯尼迪，从而改写生化危机的历史。

对于 Slant Six Games 能否保持生化危机原汁原味的风格，玩家似乎并不做过多的期待，但是在网络游戏方面，Capcom 的选择是明智的。Dan Mcbride 在接受媒体采访时，表示公司在海豹突击队几款作品上的表现，打动了 Capcom 公司的高层，双方一拍即合，后者承诺给予 Slant Six Games 足够自由的开发权限。《生化危机：浣熊市行动》中的四名成员有着自己专属的技能和战斗特点。Vector 是队伍中的侦查专家，Bertha 相当于医生，Beltway 则擅长使用各种重型武器和炸药。在本作中，Slant Six Games 加入了"三角冲突"的动态事件，即游戏包含三个阵营，美国政府派遣的特种部队，Umbrella 公司的保安部队以及各种生化军团。在玩家同丧尸战斗时，还要小心提防美国特种部队，此外，还可能会发生各种随机事件，比如暴君突然登场。


▲完全不同于系列正传风格的《生化危机：浣熊市行动》彪悍而冷冽，但素质能够令人满意还是未知数。

PART 7：7 Studios

虽然近来电影改编游戏的素质有所提升，但这里依然是游戏雷作的重灾区。此类游戏经常遭遇媒体和玩家的恶评，但对游戏公司而言依然有利可图。一款标准的电影改编游戏，开发预算通常只有普通游戏的 7 成左右。不需要投入过多的宣传，就可以借助电影的声势吸引玩家的眼球。由于在实际开发过程中，可以直接调用电影的素材，制作周期也比传统游戏短得多。在这个领域内，虽然不容易诞生游戏业的明星开发者，但对小公司而言，保证温饱，在激烈的市场竞争中有一席之地，已经是不错的选择。7 Studios 就是这样一家专司电影改编游戏制作的小公司，它的作品包括《神奇四侠》、《加勒比海盗》、《变形金刚》、《怪物史莱克》和《篱笆墙外》等。


▲电影改编可以保证游戏的关注度和收益，但满足于此却并不能保证工作室的未来发展是安稳的。

1999 年，Lewis Peterson 在美国洛杉矶建立了 7 Studios，他原本是 westwood 制作室的资深员工，曾担任《红色警报 1》的制作人，由于向往家用主机游戏的开发，从而自立门户。7 Studios 的首款作品是经索尼授权的《查理的天使》，本作的画面十分粗糙，除了一些来自电影的 CG 照片，游戏中的三位女性动作僵硬，脸部形象会让不少玩家感到倒胃口。不过因为电影改编游戏旱涝保收，即便做得很差，也能获得一定的收益，7 Studios 在这一市场做得有声有色，安然度过了金融危机。2009 年，他们被 Activision 收购，并参与了《DJ 英雄 2》的制作，加入这样一家国际化大公司，7 Studios 在研发技术上的缺陷暴露无疑，很快的，随着 Activision 全面退出音乐游戏开发，7 Studios 宣布裁减一半的员工，2011 年初，整间制作室被关闭。认为"一招鲜吃遍天"的 7 Studios，由于错过了提升技术实力的最佳时机，最终遭到了淘汰，它的遭遇再次验证了"温水煮青蛙"的道理。



▲ 7 Studios 的官方 logo

PART 8：Eighting



▲ Eighting 的官方 logo

1993 年，Eighting 的前身 Raizing 公司在日本东京建立，专门开发各类射击和格斗游戏，它的大部分员工都来自于 Toaplan——当年同彩京齐名的街机游戏大厂。Eighting 的几位创建者曾参与制作 Toaplan 的名作外星战将（Outzone），这是一款太空纵向射击游戏，游戏主角不再是战机而是人类。游戏的系统与当时的同类作品没有本质区别，各种经典元素可谓一应俱全。在火力方面，玩家可以使用四种截然不同的武器，包括加速粒子、火焰、散弹和光晕，面对不同种类的敌人，可以发挥不同的功效。本作对玩家最具亲和力的一项设定是，保险可以积攒多达 15 枚，虽然威力有限，但确实对于玩家通关提供了不小的帮助。

1994 年，由于经营不善，加之在金融领域投资失败，Toaplan 轰然破产，公司的部分优质资产被 Raizing 和 Cave 等厂商购买。1997 年，Raizing 联手 Hudson Soft 制作了《血腥咆哮》（Bloody



▲独特的兽人变身系统让《血腥咆哮》在游戏史留下了独特的一笔。

Roar)，这是一款3D街机对战游戏。本作最大的卖点在于人物角色的变身系统，不同人物可以变身为相应的野兽。游戏的画面非常出众，场景颇具空间感，超必杀技的特效也十分眩目。当玩家控制的角色成功兽化后，不仅原来的攻防威力得到提升，而且还将获得新的攻击手段，最突出的就是所谓的连续技。抓住对手出拳的漏洞，果断打出连续技，然后配以超必杀完胜对手，大魄力的感觉让玩家十分过瘾。虽然游戏的综合水准不如《铁拳》和《VR战士》，但是凭借游戏独特的世界观和刺激的玩法，还是培养了一批忠实的粉丝。

2000年10月，Raizing正式更名为Eighting，至此彻底告别了街机游戏制作，转向家用主机市场，主要提供游戏外包服务。近几年来，Eighting参与制作的代表游戏，包括《勇者斗恶龙神剑 假面女王与镜之塔》(Dragon Quest Swords:The Masked Queen and the Tower of Mirrors)，作为日本国民游戏《勇者斗恶龙》的衍生作品，游戏承袭了《勇者斗恶龙》的世界观，并以Wii控制器作为主角手中的长剑，玩家要通过挥动的方式，以第一人称视角来进行各种战斗。本作的评价和销量尚可，快节奏的战斗系统十分有趣，但却缺少了《勇者斗恶龙》系列一贯的深度和重玩价值。

《恶魔城 审判》是Eighting协助Konami开发的另一款知名游戏。本作转战Wii平台，游戏类型也变更为3D格斗。系列作品中的经典的角色，比如德古拉伯爵、阿鲁卡多、西蒙、玛利亚等都将以新的造型登场，而他们独特的攻击方式也将在游戏中一一呈现。除了主武器外，圣水、匕首、魔法书等道具会在游戏中亮相。历代作品中，玩家耳熟能详的经典场景会以3D形式搭建出来，其中还会存在一些陷阱，比如悬崖、毒池和尖刺等，以及大量可破坏的设施。游戏的缺点也十分明显，难度不高，操作简单，对一款格斗游戏而言，角色招式过于单调无疑是一处致命伤。

此外，Eighting还是PSP游戏《死神 BLEACH 灵魂升温》系列自四代开始的制作方，由它代工的游戏作品，普遍质量不过不失，没有特别差的环节，也缺少令人耳目一新的创意。Eighting从来不是日本游戏业的明星，但它深知闷声发大财的道理，并不保守，也不冒进，广交朋友，在过去8年多的时间里，这家规模不大的公司年年保持盈利。2008年它在冲绳建立了开发分部，2010年10月又建立了Eighting网络全资子公司，专注于网络和社交游戏的制作，此后又在札幌建立了第三家开发分部，为未来的发展迈出了坚实的一步。

PART 9 :Foundation 9 Entertainment



▲Foundation 9 Entertainment的官方logo

2005年3月，两家美国游戏公司Collective Entertainment和Backbone Entertainment宣布合并，新公司命名为Foundation 9 Entertainment。尽管相比那些产业巨头，Foundation 9 Entertainment还缺少知名度和影响力，但在自己擅长的领域，它是不折不扣的巨人。作为北美地区规模最大的独立游戏开发商之一，Foundation 9 Entertainment的涉猎面很广，包括游戏、漫画和影视剧制作等，尤其在游戏代工领域表现突出。目前公司共有650名员工，在加州，俄勒冈州，英国和印度都设有分部。2006年7月，Foundation 9 Entertainment迎来了公司发展的里程碑时刻，Francisco Partners宣布为其注资1亿5000万美元。手握巨资的Foundation 9 Entertainment随后开始了大规模扩张，将Shiny Entertainment、Amaze Entertainment和Sumo Digital陆续划归旗下。

2008年，Foundation 9 Entertainment搬入了位于加州埃尔温市6500平方米的办公楼，并收购了颇具潜力的新兴制作组Double Helix，一度麾下制作组的数量多达14家。在游戏代工领域，它先后为PSP推出了《波斯王子 启示》和《波斯王子3 宿敌之剑》，针对PSP的特点，加入了新的关卡和联机模式。游戏画面基本达到了PS2的水准，动态光影和人物模型尤其出彩，在掌机上达到如此的效果已经十分难得。随后，Double Helix Games又接手了《寂静岭 归乡》的开发工作，游戏延续了经典的动作冒险风格，为玩家呈现出次世代的寂静岭小镇。在剧情方面本作讲述了前军人艾力克斯寻找自己神秘失踪的弟弟，逐渐揭开令人恐惧的真相的故事。游戏从固定视角改为第三人称自由转换的视角，意在使其更符合强化战斗的设定，平庸的谜题以及大量的连击、防御和QTE元素，成为游戏最受玩家争议的环节。

事实上，就像很多外包游戏公司一样，Foundation 9 Entertainment出品的游戏，很难成为经典，更像是迎合市场短期需求的“大路货”，但硬币的另一面是，一个成熟的产业，除了那些独占市场鳌头，动辄数百万，上千万销量的游戏之外，普通的游戏公司同样能分得一杯羹。Foundation 9 Entertainment真正高明之处在于，始终追随着技术和产业需求的变化，做到了均衡成长，用有限的资金购入具备技术实力的小型制作组，尽量涵盖丰富的游戏类型，扩大自己的代工领域。此外，不将鸡蛋放入一个篮子中，同Konami、Capcom、SEGA、NBGI等多家公司保持密切合作。

近日，Foundation 9 Entertainment遭遇了一件令其感到尴尬的事情，下属游戏工作室Pipeworks Studio的负责人Robert Daly，一直自诩为美国陆军特种部队“绿色贝雷帽”的前成员，Foundation 9 Entertainment也乐于在公开场合进行这样的宣传。不料，很多美国特种部队的老兵站出来指责Robert Daly撒谎，“绿色贝雷帽”的成员也宣称从来不认识他，于是舆论哗然，一直行事低调的Foundation 9 Entertainment成为了关注的焦点。此事件经调查后真相水落石出，Robert Daly在1991-1994年确实在美国特种部队担任支援军士，不过只有得到肯尼迪特别作战中心考核，通过后被实战部署的士兵才能称为“绿色贝雷帽”的一员，Foundation 9 Entertainment此举实有误导之嫌。


▲过多的战斗元素让《寂静岭 归乡》沦为了一款动作游戏，难以符合系列玩家的要求。

文 藤曦 美编 心の永恒

游戏人物

第十八回



饭野贤治

「业界头号狂人」

板垣伴信、神谷英树、三上真司、稻船敬二……作风保守的日本游戏业，涌现了许多独具个性的“大嘴巴”，他们的言论总是网友们热议的话题。而在他们之前，在互联网尚未流行之时，曾有一个更狂放不羁的制作人，他的言论与行为曾震惊业界，是行业内著名的“坏小子”。当他成为业界的话题人物后，却在2000年突然从业界消失，此后近10年不再踏足游戏业。直到2008年，以独立游戏的崛起为契机，这位几乎被遗忘的坏小子再次出现在世人面前——他就是饭野贤治，恐怖生存游戏先驱《D之食卓》的制作人。

饭野贤治最后一次接受媒体访问是在2000年，此后日本媒体曾多次联络他提出做采访，但都被一一拒绝。多数媒体渐渐放弃了对饭野贤治的采访计划，不过也有一些记者对这位个性人物一直念念不忘，尤其是欧洲一些小国家的编辑与记者，在多年以后仍然在尝试联系他。饭野贤治说：“大约每个星期都有人联系我，要一一回应他们真是不容易。我还得向他们解释为何不想做任何采访。”在此期间，他曾以小说家的身分，于2003年在讲谈社发行的文艺杂志《浮士德》创刊号中发表文章，也曾于2004年在《朝日新闻》发表短文。

单亲家庭里的浪荡子

1970年5月5日，饭野贤治出生在东京都荒川区。因其父喜欢日本著名童话作家及诗人宫泽贤治，故取其名。饭野贤治的童年经历了重大的家庭变故——小学2年级时，他的母亲突然失踪，从此他与父亲两人相依为命。饭野贤治无法像普通少年一样感受家庭温暖，所以小学三年级时，父亲给他买了一台个人电脑，让他孤独一人在家时有游戏相伴。饭野贤治还记得小时候，他玩的第一款游戏叫做《Block Buster》，那是雅达利创造的打砖块类游戏热潮中诞生的模仿之作，当时饭野贤治并不觉得这游戏有任何突出之处。之后，给他留下深刻印象的第一款游戏是Taito的《太空侵略者》。饭野贤治说："第一次玩的时候，就像第一次和女人约会，感觉到正在产生化学反应。《太空侵略者》给我的可能是一见钟情的感觉，它的音效也很吸引我。当时我还是小学生，有些学校明令禁止玩《太空侵略者》，因为已经有许多孩子过于沉迷。"

饭野贤治自小性格独立，曾有坊间传闻说他加入游戏业之前，像个吟游诗人般，拿着一把吉他走遍天涯。其实他在17岁那年就从城西大学附属川越高级中学辍学，然后开始环游全日本，只不过没有随身带吉他，而是在各地打散工过活。这样的生活持续了一年。某日，饭野贤治在自己的房间里睡觉，寂静的正午时分，他能听到隔壁街的邻居在聊天，聊的话题就是饭野贤治。一个爱家长里短的大婶说："他过去也是个好孩子呢，小的时候多聪明呀！现在居然连学都不上了！"大姑大婶们纷纷点头称是，都替饭野贤治的父亲感到难过。现在回想起来，饭野贤治说："我不认为当时让父亲难过了，可能是因为我们关系很好。不过别人都是这么想的。"

为了不让父亲难堪，饭野贤治决定开始找工作。当时日本有一本杂志名为《From A》，这是一本求职杂志，饭野贤治在里面看到了一则复印机公司的工作。对于自己的第一份工作，饭野贤治轻描淡写地说："那家公司应该是佳能……我记不大清楚了。我被招了进去，上班的第一天早上就和上司打了一架，然后被辞退了……"

当天下午饭野贤治就回到家里，拿起那本《From A》杂志继续找工作。他看到了一则电话营销公司的广告，在他准备到那家公司当销售员的前一天，因为意外而摔了一跤，结果没办法当在外跑业务的营销员，只能当电话营销员。搞电话营销的通常都是女性，饭野贤治成为那家公司的惟一一名男性电话营销员，和40名女同事同处一室。那家公司卖的是教学用品，如果业绩出色，时薪最多能拿到6000日元，在当时而言是惊人的高工资。但是要说服客户买教具非常困难，脾气不好，声音也不动听的饭野贤治，居然上班第一天就神奇地卖掉了好几套。可饭野贤治并未沉浸在成功的喜悦之中，泡在女人堆里让他觉得浑身上下都不自在。结果他又一次在上班第一天辞去了自己的工作。他又一次回到家里，又一次拿起《From A》找工作，他说："当时我觉得能靠一本杂志找到所有类型的工作。"

在这本杂志上找到的第三份工作让饭野贤治进入了游戏业。

小学时，饭野贤治已经爱上摇滚乐，最喜欢"黄色魔术交响乐团"，但是电子乐设备昂贵，他只能用父亲买的PC来玩电子乐。对音乐的热爱促使他开始学习编程。当时日本的中小学校经常举办编程比赛，凡是有点编程知识的孩子都踊跃参加。饭野贤治也曾参加了一次比赛，还拿了奖。那是他在小学五六年级时创作的游戏，叫做《十和田湖杀人事件》。他用小学时拿到的奖杯参加了一家游戏公司的面试。他应聘的是编程职位，但是已有多年未碰编程，回答面试官的问题时支支吾吾，"这个就是硬、硬盘……哇，不错！那个是MS-DOS？哦！微软真厉害！"然后面试官阴着脸说："你到底会不会编程？"看到对方马上要下逐客令，饭野贤治正色道："我会编曲！会策划！"经过考核，饭野贤治进入了这家公司的音效部门。

饭野贤治就职的第一家游戏公司叫Interlink，是一家籍籍无名的小公司。他在那里

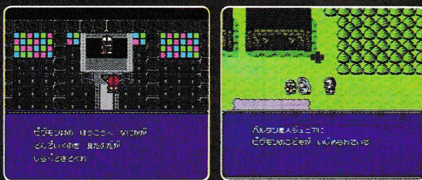


▲热爱音乐的饭野贤治经常参加各种摇滚聚会。

饭野贤治作品集

奥特曼俱乐部2

FC，1990年4月7日发售 | 发行商：Yutaka



一款以奥特曼为题材的RPG，风格与《勇者斗恶龙》类似，不过没有金钱、装备的概念，完全靠积累经验值、升级的方式将游戏推进。战斗画面采用当时RPG罕见的大魄力侧面视点，并加入充满冲击力的战斗动画。

SD英雄总决战 打倒恶之军团

FC，1990年7月7日发售 | 发行商：Banpresto



Banpresto成立之后的第二款游戏，集结了假面骑士、高达、奥特曼等众多Q版英雄，是一款横卷轴的动作游戏，在不同关卡可以操作不同的角色，总共有9个关卡。

兽王记

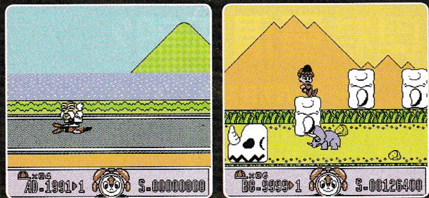
FC，1990年7月20日发售 | 发行商：Asmik



在MD时代，大方的世嘉曾经将自己的多款重要作品授权给其他发行商推出其他平台的版本，其中就包括《兽王记》的FC版。饭野贤治担任的是本作的音效指导。由于FC性能有限，本作与MD版有很大的不同，画面相差许多，不过增加了一些新关卡。

时空地带

FC，1991年10月25日发售 | 发行商：Sigma



这是饭野贤治成立EIM之后开发的游戏，类型是平台动作。游戏以穿梭时空为主题，主人公的目标是从邪恶的威利博士手中拯救他的女友。玩家的武器是具有回旋镖功能的棒球帽以及无敌的滑板。

赌场小子II

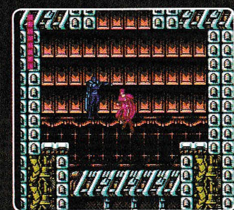
FC，1993年4月发售 | 发行商：SOFEL



这是一款独特的赌场RPG，饭野贤治负责的是音效编程与音乐制作。游戏的目的是在世界各地赌博，最终赢走100万美元，有轮盘赌、21点等项目。

太阳人

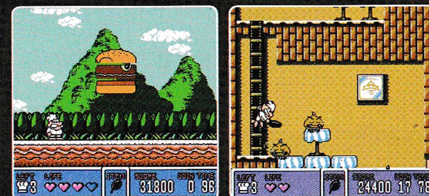
FC，未发售 | 发行商：Sunsoft



这是在FC末期制作的游戏，因故未能发售。原本该作刚启动时是准备制作成《超人》主题的作品，虽然中途更改，不过依旧充满超人的痕迹。很多年后，一群收藏家不知道从哪里弄到了当时开发中的作品源代码，将其放到了网上。其实这已经是一个相当完整的游戏，后来Sunsoft以同样的游戏系统为MD开发了《超人》。

恐慌饭馆

FC，1992年4月24日发售 | 发行商：Taito



一款以“餐馆争夺战”为主题的平台动作游戏，玩家扮演一个新手厨师，目的是从对手大厨手中夺回自己的餐馆。游戏的所有场景、敌人和道具都是以食物为主题，你会碰到香肠、微波炉、洋葱、汉堡包等对手，煎锅就是你的武器。

干了一年，参与制作的第一款游戏是FC的《奥特曼俱乐部2》。原本他并非开发团队的成员，偶然瞥见了游戏的策划案，心想：“这真是个垃圾，我能把它改得更好。”然后就参与到游戏制作。其实那时Interlink公司只有10人，一年后公司增加到30人，饭野贤治却萌生了去意。

饭野贤治加入的第二家游戏公司是Sunsoft，该公司曾获得不少超级英雄漫画的授权，由他们制作的《蝙蝠侠》曾大受好评。当时饭野贤治参与了新作《超人》的开发，但是在制作中途，授权方意识到“超人太强大，根本不会受伤，所以不适合制作成游戏”，于是制作到中途的《超人》被取消。接着Sunsoft提出制作另一款超级英雄游戏《Sun Man》，同样在制作中途被取消。

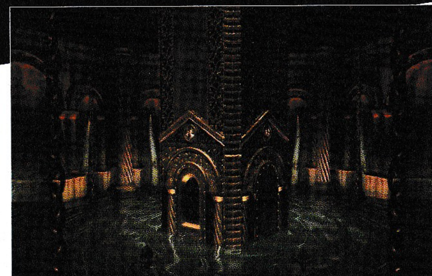
饭野轶闻录

饭野贤治曾参加了某电视台的IQ测验特别节目，结果在多个测验项目中均获得满分，于是他对自己的高智商洋洋自得。

时代的宠儿

在几家公司失败的就职经历之后，饭野贤治意识到自己并不适合工薪族的生活。1989年，他自己注册了一家只有自己一人的独立游戏开发会社，名为EIM，他的客户包括Banpresto、HAL研究所等著名开发商。饭野贤治一直想开发原创游戏，他知道只有成立自己的游戏公司才有机会做自己真正想做的游戏。一直以来，上司总是让他做使用授权角色的游戏，这让他十分痛苦，经常无缘无故地发脾气。有一段时间，他连自己的办公室都不想进，因为每次走进办公室就会变得烦躁不已。饭野贤治认为“授权、续作与移植”是游戏业的三大恶习，他希望制作的是不断有新鲜创意的原创新作。

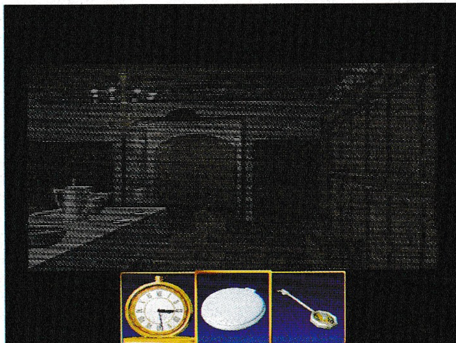
烦透了授权游戏的饭野贤治曾短暂离开游戏业，在一家著名的汽车杂志社做了两年的咨询工作。1994年，他陪着杂志社长前往旧金山参加Macworld展会，在那里首次见识到CD-ROM技术海纳百川的数据存储能力，以及先进的数字发行行业。然后他们又参加了一个反主流文化的地下展会，叫做“Be-In”。它就像一场黑暗扭曲版的Macworld，不少参会的观众嗑着药，HIGH翻了天。他们除了展示商品和音乐之外，也展示自己创作的游戏。这场地下活动颠覆了饭野贤治对于游戏文化的认识，他意识到“游戏创作者也能变得很酷”。虽然是地下活动，这场展会的赞助商其实是一家大公司，展会上出现的一些创意鲜活的游戏正是由他们赞助开发。从旧金山飞回日本的飞机上，饭野贤治对他的社长说：“我想继续做游戏了，我想办一家游戏公司，就算会失败，我也要试一试。”板

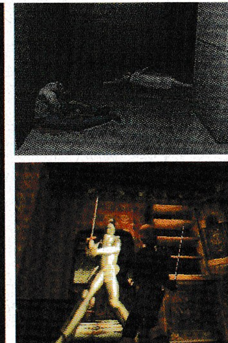


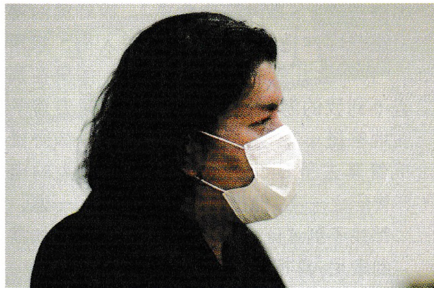
垣伴信在回航途中详细阐述了自己的计划，社长听后频频点头，并答应向他的公司投资——曾红极一时的Warp公司就此诞生。

Warp创办初期总共只有六七人，但他们计划制作的游戏却充满野心。饭野贤治一人负责了策划、音乐音效与导演等职务，几乎有一半的工作都是自己完成的。饭野贤治选择的平台是3DO。当时3DO刚刚在日本成立分公司，正在用优惠的条件拉拢日本游戏开发商，并表示可以帮助Warp成为一家游戏发行商，而且3DO的权利金比任天堂低得多。饭野贤治说，当时并非不想为任天堂开发游戏，只是没有那样的财力。而且饭野贤治热爱旧金山湾区一带的文化，对于来自旧金山的3DO平添了几分好感。

在饭野贤治看来，3DO创始人Trip Hawkins本人就是湾区文化的典型样本。饭野贤治与Hawkins见面的次数不多，对他最深的印象是“办公室里到处都是球”。有时候Hawkins会大喊一声“开战！”，然后所有人都开始玩扔球游戏。这种活泼的企业文化在日本是看不到的。饭野贤治说：“我很尊敬Trip，他对我的影响很大，让我知道如何创造工作室的氛围，如何平衡创作者与管理层。”3DO总部的格局也很特别，拜访别的公司，通常是先到前台说明来意，然后从工作区里叫出来联络人把你带到特定的房间。而在3DO，他们会对你说：“你要到那个部门啊？沿着那条河走就是了。”地板上有蓝线、红线和黄线，沿着蓝线走就能找到市场部，沿着红线走就是公关部……这些细节都让饭野贤治大







开眼界。

饭野贤治对于公司的所谓“平衡之道”，是让制作团队不断尝试制作新类型游戏，避免陷入同一种游戏的套路之中。Warp 成立后的第一款游戏是益智类的《宇宙生物**フロポン**君》，紧接着又推出了一款机器人战斗游戏《突击机关**メガダす**!!》。饭野贤治说：“我很喜欢小型简单的动作游戏，我保持公司平衡的方式是做完《D 之食卓》那样的大作后，接着制作休闲的益智游戏。《D 之食卓》销量很高，所以接下来的就是一个麻将游戏……”

饭野贤治不喜欢重复地做相似的事，他坦白地说：“我对自己过去的事不感兴趣，不管过去做了什么，卖得如何。所以我总是想做全新的东西，想不断向前。人生很短，总有一死，我不想将时间浪费于回首过去所做的东西。不过如果我沦落到要被迫那样做才能生存下去，我可能也会去做。”

《D 之食卓》是一个开发到中后期阶段还没有想好剧本的游戏。当时日本对游戏的暴力内容管制很严，饭野贤治知道如果将他构思的血腥内容告诉同事，一定会遭到所有人的反对，所以他将这些内容偷偷藏了起来，直到最后整个游戏即将完成时才拿出来。当时饭野贤治铤而走险，上演了一出狸猫换太子的戏：他先将删掉过激内容的母盘版本提交给日本方面的相关审核部门，被贴上了许可标签之后，他带着母盘，坐上飞机前往 3DO 总部。在飞机上，他将加入了过激内容的完整版与已审核的版本调换，然后提交给美国 3DO 总部生产。因为美国对暴力内容的容忍度较高，所以顺利通过。当 Warp 的其他开发者们看到最终成品后，全都大吃一惊，不过随即大家都对他们看到的新内容竖起了大拇指，他们知道要一举成名，就要有一些特别的东西。饭野贤治总结道：“《D 之食卓》的开发可分为三个阶段。最初它只是一个普通的冒险游戏，然后我决定加入故事，这就有了吸血鬼的故事。然后我又想‘这样不行啊，太无聊了’，所以加入了第三个阶段，那就是暴力。”

作为《生化危机》同时期的恐怖生存游戏先锋之作，《D 之食卓》大获成功，销量超过 100 万套。在欧美，该作也获得了大批忠实拥趸。对于饭野贤治来说，《D 之食卓》不仅是他职业生涯的一个重要突破，也是个人生活的转折。他在该作的开发过程中迈入了婚姻的殿堂。当时他还很穷，和妻子一起住在一套狭窄的单房小公寓里。回想起那段时光，饭野贤治很有感触：“那时我一直在想如何给我妻子更好的生活，那时根本不敢想孩子的事，因为我养不起。”《D 之食卓》的大热卖让饭野贤治终于有钱买了一套宽敞的房子，也有足够的钱抚育下一代。那时的他意气风发，经常参加电台节目，被主持人赞誉为“时代的宠儿”。他在电台节目中说“Warp 与其说是企业，倒不如说是一个摇滚乐队”，他说 Warp 的游戏虽然销量很好，但仍然是经营困难。饭野贤治准备大展拳脚，他知道 RPG 是当下最流行的游戏类型，所以找到著名剧作家坂元裕二合作，对外宣布“将开发一款目标销量 300 万套的 RPG”。但是这款游戏没有公布任何后续消息就不了了之。

《D 之食卓》之后，饭野贤治出人意料地开发了一款麻将游戏，名为《痴汉猎人麻将》，虽然游戏本身籍籍无名，却充分说明了饭野贤治颠覆传统的游戏设计理念：在多数麻将游戏中，玩家打赢麻将就能剥掉女孩子的衣服，而《痴汉猎人麻将》则是反其道而行之，是在痴汉试图非礼女性时，主角就挺身而出——与痴汉打麻将，打赢麻将才能让女孩免遭魔爪。这款游戏不仅概念独特，而且制作阵容也很特别。饭野贤治邀请了《超时空要塞》的动画制片人板野一郎为这样一款麻将游戏制作动画。

饭野轶闻录

饭野贤治曾在日本著名游戏业界杂志《游戏批评》上发文猛烈抨击Square实施的“选拔制度”，认为Square选拔的员工太多，而且经常在游戏开发途中进行选拔，对游戏开发不利。

从叛逆到疯狂

因为《D 之食卓》的成功，外界认定 Warp 将继续开发使用 3DCG 画面的大制作。在令人愕然的《痴汉猎人麻将》后，不按常理出牌的饭野贤治再次做出了惊人之举——他为世嘉土星开发了一款几乎没有任何画面的音乐游戏，名为《真实之声》（Real Sound）。这款游戏的制作契机是饭野贤治拜访了一些盲人，他得知有些盲人竟能通过声音顺利地将动作游戏玩下去。深受感动的饭野，决定制作一款让盲人与正常人能获得平等体验的游戏。对于这款另类而注定小众向的游戏，世嘉十分欣赏，希望获得游戏的独占权。饭野贤治的回应是：“如果你们能向盲人捐赠 1000 台土星，我就随这些主机捐赠 1000 套游戏。”世嘉历史上最另类的独占游戏就此诞生。

离经叛道的 Warp 不仅为世人带来了没有画面的游戏，而且为玩家们提供了史上最大胆的游戏同捆赠品——至今日本的一些中古店和拍卖网站上，还能找到《Short Warp》。这是一款迷你游戏合集，它最大的话题是每一张游戏的包装盒里都送了一包避孕套，而摆在中古

宇宙生物フロポン君

3DO/PS，1994年8月6日发售 | 发行商：3DO





这是与世嘉的《噗哟噗哟》类似的落下式方块游戏，“方块”是外星人的蛋，将颜色相同的四颗蛋排成一条线就可以将其消除。如果相同颜色的蛋被排列成一个正方形，就会孵化出一个巨大的外星人，立即 GAME OVER。

突击机关メガダす!!

3DO，1994年12月16日发售 | 发行商：Warp



这是最早采用分屏方式进行双人模式的 3D 游戏之一，玩家在类似于《马里奥赛车》的舞台上，操纵着机器人对决，以第一人称视点在 3D 的场地上行动。

D之食卓

3DO/PS/SS，1995年4月1日发售

发行商：Warp



本作的美版名字就叫《D》，是史上名称最短的游戏。“D”其实就是著名吸血鬼“Dracula”的首字母，主角 Laura 有着 Dracula 的血统，因而有食人的本性，多年前曾杀死并吞食了她的母亲，这段恐怖记忆被她的父亲删除。最后他的父亲变成了吸血鬼，Laura 只能选择弑父或者被杀（玩家会听到 Laura 被父亲吃掉的声音）……本作恐怖而悬念迭起的剧情，令人脊背发凉的音乐与音效，给人留下深刻印象，而且游戏中穿插了精美的过场动画，比《生化危机》更早地建立了 3D 恐怖生存游戏的雏形，在日本应该可以说是此类游戏的鼻祖。

痴汉猎人麻将

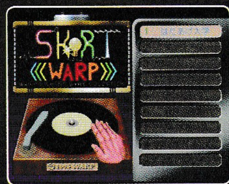
3DO，1995年7月14日发售 | 发行商：Warp



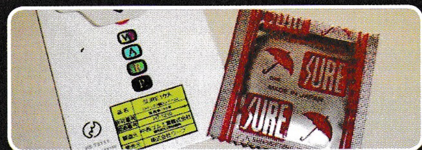
一款反传统的麻将游戏，玩家打赢麻将的目的不是为了看美女脱衣服，而是阻止色狼大叔脱美女的衣服，这不是鼓励玩家故意输掉游戏么？麻将菜鸟们终于找到一个练手的最佳对象了！

Short Warp

3DO，1996年1月15日发售 | 发行商：Warp

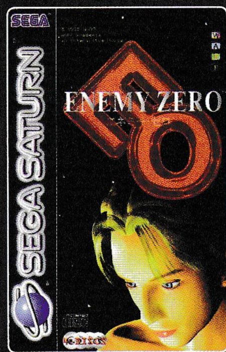


超恶搞的一款迷你游戏，总共收录了8个小游戏，其中有不少是恶搞Warp自己过去的作品。游戏限量发行一万套，每一套都有饭野贤治亲自手写的标号。本作最令人瞠目结舌的是每张游戏都送了一包避孕套。



Enemy Zero

SS，1996年12月13日发售 | 发行商：Warp



《D之食卓》的女主角Laura在本作中以“虚拟女主演”的身分出现，游戏本身是以电影《异形》为灵感的科幻作品，发生在一个太空站中，敌人是看不见的外星生物。游戏结合了传统冒险游戏的探索元素，也有紧张激烈的FPS成分，玩家要用声纳锁定敌人的位置。由于continue的次数有限，本作的难度相当高。本作在当时被视为《Enemy Zero》的精神续作，游戏销量达到了60多万套。





店里销售的二手《Short Warp》，通常都附有完整未拆封使用的避孕套，对此饭野笑言“真悲哀！”

“这款游戏是我在崩溃边缘之时开发的。当时我的精神状态极不稳定，所以想开发一款那样的游戏让自己恢复正常。当时就想，如果要做这种游戏，就要做得很疯狂。所以我就打算送避孕套。但是因为要装避孕套，所以盒子的尺寸与普通游戏不同，包装盒的生产费用因而暴增，而且避孕套也不便宜，生产那款游戏真是贵啊……如果生产得太多，我就要深陷赤字危机了，所以我限定了生产量。”这款赠送避孕套的游戏总共生产了1万套，饭野贤治声称每一套游戏都是他亲自清点的。

《D之食卓》之后，饭野贤治再次轰动业界的不是《D之食卓2》，而是那一场将永远烙印于游戏产业史上的新闻发布会。当时饭野贤治受邀出席了索尼的发布会，当所有人都以为Warp将公布未来的PS新作时，饭野贤治宣布Warp已与世嘉达成独占协议，同时身后大屏幕上的PS标志变成了世嘉土星的标志。在极为注重客套礼数的日本，这种公然的羞辱行为真是闻所未闻。当在场的所有人惊得目瞪口呆之时，饭野贤治做出了更疯狂的举动——他当着索尼高层与在场众多记者的面猛踩“木木”（PS著名独占游戏《Jumping Flash》的吉祥物，当时PS的标志性角色之一）的布偶……

十年后，饭野贤治才向记者透露了这起事件的幕后缘由。

促使饭野贤治和索尼闹翻的导火索是PS版《D之食卓》在美国的发行。当时获得美版发行权的发行公司是Acclaim，游戏发售之前，各零售商已向他们总计订购了10万套。但是PS的游戏软件是由索尼统一生产，由于同期有其他更重要的作品上市，索尼产能有限，所以决定优先生产其他游戏。结果索尼的第三方关系部通知饭野贤治只能生产4万张《D之食卓》，把他气得火冒三丈。没想到接下来还有更过分的事——索尼实际只生产了2.8万张游戏！饭野贤治对此怒不可遏。对于一家小公司来说，及时将零售商订购的游戏运往各家商店至关重要，无法满足订单不仅会错失重要商机，更将破坏今后与零售商的长期合作关系。Warp只能满足28%的订单，其中的损失难以估量。不仅在美国的订单无法满足，日本方面也无法为Warp生产足够多的PS版《D之食卓》。饭野贤治得知后怒气冲冲地找到索尼的相关人员，怒斥道：“我一会儿就去Bic Camera，如果在那里看不到我的游戏，我就揍你！”对方慢条斯理地答道：“不用担心，会有的。”饭野贤治接着真去了Bic Camera（日本最大的电器零售店之一），他把每个柜台都逛了一遍，怎么都找不到《D之食卓》。于是他暴跳如雷地冲到索尼，真把那位公关人员揍了一顿……

“我曾那么喜爱索尼，我家里的所有电器都是索尼牌的。这真是讽刺……”

感到自己被索尼背叛的饭野贤治决定报复。当他得知世嘉副社长也是一位敢作敢为的个性人物，于是亲自登门拜访，两人促膝详谈，一条羞辱索尼的妙计由此而来。在原先的计划中，饭野贤治会与这位世嘉副社长里应外合，在饭野贤治大闹索尼发布会之后，世嘉副社长会趁乱走上舞台，郑重宣布与Warp的合作细节。可惜最后这位副社长向世嘉的董事会汇报之后，其荒唐计划被董事们否决，最终变成了饭野贤治的个人秀，世嘉副社长仅以录像的方式出现在大屏幕中，他在影像中对所有人说：“欢迎来到世嘉！”

饭野贤治对当时会场的反应还记忆犹新：“我本来要求索尼给我安排比他们更大的展台，可他们不让，所以我的展台和索尼一样大。我召集了200名记者，然后发表了声明。紧接着所有人都掏出了手机，纷纷向他们的同事汇报这则新闻，他们的脸上挂着迷茫，喊着‘索尼……世嘉……索尼变成了世嘉！’这真是太有趣了，我就站在那里欣赏着人们惊慌失措的样子。”

这起突发事件之后，索尼紧急召开了高层会议，许多人提议要严厉制裁饭野贤治。但一位德高望重的索尼老将说：“这种事情在音乐行业里十分正常，乐坛里的很多人都这样。我们应该高兴游戏业里也出了这种人。”于是，因为这位老将的庇护，饭野贤治逃过了被索尼封杀的命运。

饭野贤治就像一个性格古怪的摇滚乐手，他对音乐有着执着的热爱，小时候就当过乐队的键盘手，不仅是流行音乐，还精通techno、古典音乐、爵士乐等多种音乐种类。他对自己的作品最满意的是《真实之声》，曾为此而公开挑衅《FAMI通》杂志，告知其编辑：“如果无法给这款游戏评满分就干脆不要评好了”。成为Warp社长后，他还定期在音乐杂志《BUZZ》上发表自己的连载文章。

饭野轶闻录

2003年，饭野贤治离开游戏业的3年后，仍然以“游戏创作者”的身分参加了电视台节目“DOWNTOWN SEVEN”，该节目的参与者每人提出一个企划，只要获得现场100名观众中51名以上的认可，就可以获得100万日元奖金。热爱海外旅行的饭野贤治提出了“带着笑容出国”的“Skyland”计划，凭借其出色的演讲技巧获得观众的普遍认同，漂亮地获得了100万奖金。

黯然隐退



与索尼闹翻后，Warp 为世嘉土星开发了以高难度著称的《Enemy Zero》，看不见的敌人、变态的存档系统都令人抓狂。更令人抓狂的是它的限定版售价超过 20 万日元！总共仅生产了 20 套！凡是订购此限定版的玩家，会享受到游戏产业史上至高无上的尊贵服务——身为 Warp 社长的饭野贤治会亲自把游戏送到您的府上！饭野贤治说："限定版卖得很快，我真是幸运，本来很担心会有北海道的人订购，或者还要跑更远的地方。幸运的是，多数订购者住得都不远。"

饭野贤治虽然在业界得罪了无数人，但他对于顾客总是心存感激，"亲手将游戏递给顾客"是他长期以来的心愿。《Enemy Zero》虽然销量不高，但对他来说是一次难忘的经历。不少顾客都邀请他进屋共进晚餐，可惜因为时间有限，他跟每个顾客待在一起的时间限定为 30 分钟。惟一令他稍感遗憾的是这 20 名顾客都是男性，没有美女玩家。

《Enemy Zero》的画面水准在土星上可说是数一数二，饭野贤治还聘请了知名音乐人 Michael Nyman 为本作谱曲。饭野贤治本人是制作游戏音乐出身，与 Nyman 那样的大师合作，是他多年来的梦想。Nyman 曾向神户的一些学校捐赠了多部钢琴，1995 年阪神大地震发生后，Nyman 飞往神户，想看看他捐的那些钢琴是否损坏。饭野贤治得知 Nyman 赴日的消息后，借机将他请到了自己订的酒店里，在 6 小时的详谈之后终于说服他为自己的新作谱曲。实际上，最后 Nyman 是以近乎央求的语气对大嘴王饭野贤治说："好吧，我同意，我同意了。只要让我回自己的房间就行。"

Michael Nyman 最初为《Enemy Zero》写的几首曲子都是纯钢琴曲，饭野贤治听后感到不满。他坦率地告诉 Nyman，"这些曲子写得不好"。大师并未因此生气，而是更认真地参与到游戏的音乐创作。

当时在《Enemy Zero》的开发团队中，还有另外一位潜力不凡的人物——他就是后来开发了《ICO》的上田文人。

上田文人原本并未通过 Warp 的入职测验，但他提交的一份画作给饭野贤治留下了深刻的印象——图中画的是一条狗在雨中奔跑。饭野贤治认为，上田文人作为动画设计师或 CG 美术师的专业实力并不强，但他的构思与创意打动了他。所以他在原本已经定下来的入职名单中，加上了上田文人的名字。

《Enemy Zero》之后，Warp 将《Real Sound》移植到 DC，这次加入了画面——以饭野贤治本人拍摄的照片为主。移植版的奇特之处是每一套游戏包装盒中都送了一包"香草种子"。《Real Sound》本身其实讲述的是爱情故事，为了让玩家理解游戏的氛围，饭野贤治认为可以送一些花草的种子，无需解释故事背景，让玩家想像一下花草丛中的浪漫气息，就能感受到游戏的气氛。此外，饭野本人非常喜爱《Real Sound》，希望该系列能够茁壮成长，能推出续作，玩家的数量也不断成长。所以赠送种子也有希望系列成长起来的寓意。

在各种另类小型作品开发的同时，《D之食卓 2》也在绝密进行中，对应的平台是 3DO 的换代机种"M2"。M2 公布时，《D之食卓 2》被作为其首席大作公开，在杂志上刊登了 4 页的广告。当时《D之食卓 2》的完成度大约为 50%，游戏的战斗引擎已开发完成，饭野贤治正在扩大地图规模。饭野贤治对 M2 的强大性能非常兴奋，"就像开惯了普通经济型轿车，突然开上了保时捷。"

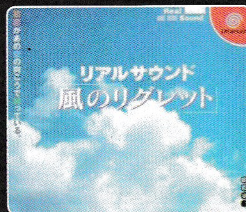
但是《D之食卓 2》才公布没多久，松下突然宣布退出游戏硬件业，M2 被取消。饭野贤治只有向关系密切的世嘉求救。正好当时世嘉 DC 正在开发中，正需要能表现新主机性能的大作。饭野贤治不喜欢做风格相似的游戏，所以他对《D之食卓 2》进行了深度的修改。他一直很喜欢在游戏中做雪景，而当时日本正值夏季，所以他把开发团队带到了新西兰取景，当他看到了新西兰世外桃源般的雪景，又对游戏产生了全新的想法，于是他决定将游戏完全推翻重来。



在《D之食卓 2》开发后期，饭野贤治再度陷入创作上的情绪低谷，他开始意识

真实之声 风之悔恨

SS/DC，1997年7月18日 | 发行商：Warp



这是真正的"音乐游戏"，在游戏的过程中没有任何画面，玩家要仔细听对话、音乐和一些音效提示，用声音体验一个萦绕着淡淡忧伤的爱情故事。游戏过程其实就像是一部互动的广播剧，在重要的情节时会有铃声响起，玩家要按键影响故事的发展。后来推出的 DC 版加入了饭野贤治自己拍摄的照片作为抽象的背景。Warp 本打算将本作发展为一个系列，公布了续作，但并未实际制作。

D之食卓2

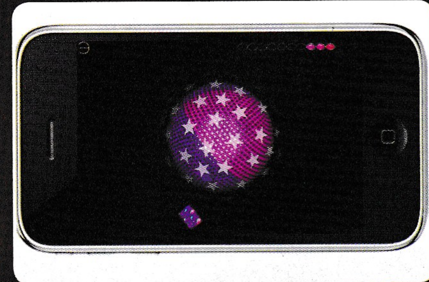
DC，1999年12月23日发售 | 发行商：Warp



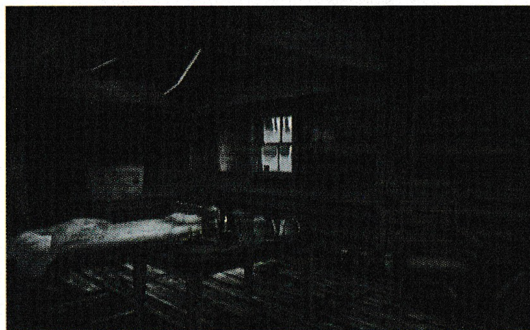
因为商业需要，不愿开发续作的饭野贤治还是为《D之食卓》开发了续作，不过饭野本人多次强调"本作与前作没有任何关系"。本作的 Laura Parton 与前作女主角仅是同名而已，游戏的故事设定也完全不同，剧情的发展仍然充满悬念，以 Laura 经历的一起坠机事件作为起因，在一个冰天雪地的神秘地区展开冒险。本作的游戏方式也与前作不同，户外场所以第三人称视点表现，室内则是主视角。与怪物战斗时不能移动 Laura，只能用她的武器瞄准，战斗胜利后会得到经验值。游戏过程中还要杀死动物，食其肉以恢复体力。

newtonica

iOS，2008年8月25日发售 | 发行商：Fieldsystem



一款简单有趣的休闲游戏，玩家要拖动粉红和紫色的球，用来捉住流星。当流星靠近的时候，画面中会看到其彩色的影子，玩家要转动自己的彩球，当流星坠落的时候，二者颜色要相匹配才能成功接住。接住的流星越多，音乐会变得越激烈。



到自己要离开游戏开发行业，世嘉与Warp的关系已不像当初那么甜蜜。

“《D之食卓2》之后，世嘉和我曾打算再开发另外一款游戏，但是怎么也合作不来。错在于世嘉，与《D之食卓2》的销量或其他任何原因无关。有一段时间，世嘉出于战略原因而砍掉了所有第二方……”

当时Warp陷入了无工可开的困境。由于将所有赌注押在世嘉身上，而世嘉自身难保，游戏产业完全是索尼的天下，刚与索尼闹翻的Warp濒临破产。饭野贤治向他的风险投资好友伊藤穰一倾诉苦水，几经商议之后，饭野决定跟随伊藤从事新行业。回想当时的决定，饭野至今仍感悲壮与不舍：“我从18岁开始全职做游戏……当时我只想看看游戏产业之外的世界，我认为这是个好机会，所以我决定放弃做游戏。”

饭野轶闻录

在《Enemy Zero》的游戏专刊中，饭野贤治放出狂言：“宫本茂只是2D时代的人，对3D根本就不行嘛！”之后他在杂志中与宫本茂对谈，详述了以上发言的理由。他表示，之所以那么说，并非对宫本茂不敬，而是因为他是宫本茂的粉丝，他认为《超级马里奥64》让他有点失望，他更喜欢该作开发中的版本，因为自由度更高，后来的制品版变成了纯粹收集星星的游戏，让他感到很遗憾。几年后，《塞尔达传说 时之笛》发售，饭野贤治盛赞宫本茂的3D游戏设计实力不凡。

卷土重来

通过伊藤穰一，饭野贤治获得了一笔风险投资，他将Warp更名为Superwarp，开发的不再是游戏，而是一套面向PC的网络音乐与通讯系统。然而放荡不羁的饭野贤治注定无法与那些金钱至上的投资者和睦相处，虽然有伊藤穰一帮他权衡与投资者的关系，但他还是与几位金主发生了冲突。Superwarp刚开张不久即关门大吉。饭野贤治意识到Superwarp这个名字代表自己还无法割舍过去，他想走上全新的职业生涯，他决定再办一家完全不同的新公司，叫做“从黄到橙”(From Yellow To Orange)。这家公司主要从事于网页设计、手机铃声、自动贩卖机等业务，这段时期饭野贤治最大的成就，是开发了一套可使用手机从自动贩卖机里买可口可乐的系统。此外，他还为NTT DoCoMo开发手机程序，甚至还卖过香烟，设计过温泉宾馆和一些小饭店，总共做过二三十个项目。虽然做的事情很杂，都但离不开一个关键词——那就是“通信”。比如在设计温泉宾馆时，他主要考虑的是如何便于员工与顾客进行通信，他设计了所有项目的通信界面。

喜欢通信与唠嗑的饭野贤治，在博客尚未崛起的年代就有了写博客的习惯。早在2003年，他就用早期博客软件开发商Six Apart公司开发的Movable Type建立了自己的个人博客站。饭野和伊藤都认为这种有趣的博客概念今后肯定会火起来，所以伊藤向Six Apart投资，并邀请饭野开博。饭野贤治的博客更新得很勤，而且经常参加网络电台节目。他成为日本最早的博客名人之一，每天有三四千人访问他的博客。在此期间他也有回归游戏业的打算，曾与某著名游戏制作人一起开发游戏。“从黄到橙”有整整一年无事可做，年收入为零，饭野贤治陷入了债务危机。但他倔强地认为“因为在其他行业混不下去而回归游戏业太没出息”，所以死撑了下去。之后客户逐渐多了起来，回归游戏业的念头也烟消云散。

2008年，饭野贤治终于回到了游戏制作领域，他参与开发的iOS游戏《newtonica》于2008年8月25日发售，他的合作伙伴是创造了《Moon》的Route24公司代表西健一。该作发售后，很快在日本的AppStore排行中登上榜首，在世界各国也大受好评，同年末推出了续作。2009年3月26日，“从黄到橙”开发的WiiWare游戏《你与我的立体》发售。

饭野贤治认为，从局外人的角度观察游戏业，能对整个产业有更清晰的认识。他相信PC游戏市场的长期真空状态是日本游戏开发能力开始落后于西方的主要原因。欧美大作虽然也是以家用机为主要市场，但都是在PC上开发的，欧美开发商一直与时俱进地跟随着硬件的发展脚步，在游戏中不断使用最新图像与AI技术，而日本开发商却在几年一个周期的家用机技术中固步自封。饭野贤治知道日本人已无法与欧美比拼技术，NDS与Wii的崛起让他看到了用创意制胜的希望，但他至今仍对游戏产业缺乏信心。“这年头，有很多幼稚的制作人总是说‘我开发了好游戏，但是公司没有用心去推销’。这说法我一点也不赞同，这对游戏产业无益，这是一个幼稚的产业。”



饭野轶闻录

如今的饭野贤治是一位重度Twitter用户，甚至利用Twitter组建了“NORWAY”乐队，与没见过面的成员们彼此交换音乐作品，共同创作新曲。

纪律与进步

文 Delphi、Drow
美编 心の永恒

BGS BRASIL GAME SHOW 巴西游戏业的前世今生


■巴西游戏展现场照片。

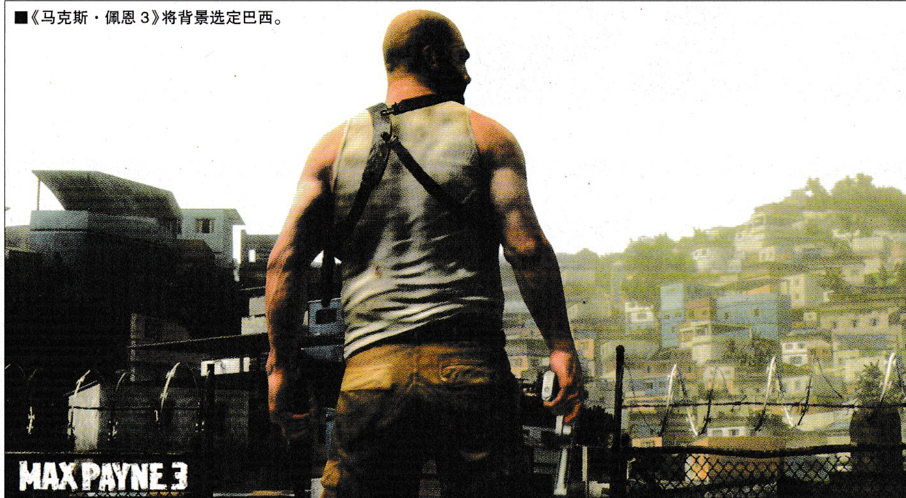
绿色代表广袤的丛林，黄色代表丰富的矿藏，蓝色象征着南半球的星空，这就是巴西国旗三色的喻义，而横跨蓝色之间的则是巴西最著名的一句国家格言：纪律与进步。对于在这面旗帜下土生土长起来的巴西游戏业成员们而言，这句话仿佛也成了这个行业过去与现在最真实的写照。无论电子游戏是否已经成为当今最具活力和影响力的交互娱乐媒介，在巴西，他始终是一个需要严厉管教，受人轻视的孩子。太多的纪律，让巴西游戏产业四处碰壁，而最新的一条法令是，如果本地游戏开发者违规制作暴力游戏，将有可能因此锒铛入狱。虽然有无数条理由可以证明桑巴之国并非游戏产业的福地，但是，就像这个新兴产业在世界其它角落演绎的传奇故事一样，种子一旦落地，生根发芽，就会表现出强劲的生命力。在过去几年间，步履蹒跚但意志坚定的巴西游戏人已经取得了诸多成绩，进步，将是巴西游戏业新的主题。

奢侈的游戏

当巴西电视台直播警察部队围剿位于里约热内卢市贫民窟的毒贩据点时，摄像头捕捉到毒贩庄园内考究的装潢和各种昂贵的电器，惟一令人疑惑的是，电视机旁还出现了PS2的身影。也许你会感叹毒贩的日子也不好过，但实际上，已经在全球其它地方发售超10年的PS2，在巴西依然算是相对昂贵的娱乐品。PS2的官方价格为799雷亚尔，折合人民币2700余元。让我们再来看看那些在国内被标上“价格稳中有降，最佳购入时机”的游戏硬件，在巴西市场会有怎样匪夷所思的待遇：PS3主机标价换算成人民币接近8000元，一款普通PS3游戏则要700余元，PSP的价格是4000元，Kinect售价2000元。在美国售价50～60美元的游戏软件，在巴西清一色地飙升到110～150美元。作为南半球国民生产总值最高的国家，这样离谱的价格对普通民众而言，依然显得高不可攀。

造成这一切的根本原因，在于巴西政府出台的很特别的关税制度。事实上，在巴西的日常生活消费相当低廉，但对于由国外进口的高科技产品，出于保护本国产业的目的，会被课以相当高昂的关税，某些时候甚至超过了一倍。很不幸的，游戏机和游戏软件被划归到高关税产品的范畴，这也是索尼、微软等游戏产业巨头迟迟不肯进入拉丁美洲最大市场的原因之一。其实，破解这一难题的方法很简单，只要在巴西国内设立组装厂，而非从海外输入游戏设备，就可以避免被课以重税，但是，由于巴西游戏市场还处于襁褓阶段，国际游戏厂商本地化的举措短期内几乎无利可图，没有人愿意做赔本买卖，于是主机价格继续维持在高点，整个事态陷入了死循环。

最终，财大气粗的微软第一个吃了螃蟹，2011年9月，他们宣布在巴西西北部城市马瑙斯签约当地工厂制造X360，预计每周生产17000台，这一举措将显著降低X360的售价，至少在40%左右。对于急需强心剂的巴西游戏产业而言，微软的举动无疑是值得尊敬和令人振奋的。由于这批X360是巴西本地制造，关税将大幅降低，从今年10月开始，4GB的X360主机降价到799雷亚尔，折合人民币2700元，250GB的X360主机加上Kinect套装为1399巴西雷亚尔，换算成人民币是4790元。为了配合这次降价，微软将会在今年圣诞假期推出多款重磅游戏，包括《光环 纪念版》、《Kinect Sports 第二季》和《极限竞速4》等。近来，很多巴西游戏界人士呼吁，希望取消对于国外游戏产品的高额关税，不过此项愿望很难成真，一个必须直面的问题是，电子游戏在巴西社会一直承载着某种“原罪”。



■《马克斯·佩恩3》将背景选定巴西。

举步维艰

越来越多的人相信，游戏媒介相比其它娱乐形式更擅长创造性的表达人类的思想和情感，日益成为当今社会最流行的互动产品，但是在巴西，它却遭遇了严重的偏见与不信任，不仅是政府，而且来自于整个社会。游戏产业作为新兴的创意媒介，蕴含着巨大的商业价值，但是在巴西，则要为合法性而战。虽然根据美国娱乐产业协会的统计，游戏玩家的平均年龄在30岁上下，然而在巴西，它仍然被认为是玩具或者是只供小孩子消遣的玩意。如果你查阅巴西严肃的本地商业刊物，基本上他们都本能地将电子游戏业划归为获利丰厚的玩具业。不仅如此，认为电子游戏助长和鼓励青少年暴力的观点甚嚣其上，这直接导致多年来巴西游戏企业就像是戴着脚镣在跳舞。

客观的说，这种偏见是一个全球性现象，比如德国严厉限制暴力游戏，甚至让该国游戏产业的领军者，《孤岛危机》系列"的开发商Crytek动了出国经营的念头。Activision为了让《COD 现代战争2》在俄罗斯市场发售，不得已更改了游戏的部分内容。在澳大利亚，被评级为18+的游戏根本不允许在市面上出现。近来最著名的事件，莫过于施瓦辛格和美国游戏业针对暴力游戏销售问题的数次交锋。类似的现象在巴西正愈演愈烈，政府严格限制暴力类游戏，禁止传播和制作，每年都会有十余款游戏遭禁，与此同时，游戏开发者们还要面对盗版、关税、分销和版权等诸多棘手问题。可以这样说，在这个为足球和狂欢节而疯狂的国度，电子游戏依然在举步维艰地寻找着自己的位置。

让我们将历史回溯到上个世纪90年代的巴西，1997年，巴西当地的消费者权益保护机构宣布将游戏《Carmageddon》在全国下架，打开了禁售暴力游戏的先河。《Carmageddon》





▲被巴西全面封杀的《Carmageddon》。



▲巴西本土游戏开发者会议。

是一款非常血腥、暴力的赛车游戏，包括PC、PS和N64等版本。游戏一开始，玩家的级别是最低的99级，目标是成为一级车手，需要不断击败其它对手，将他们的赛车据为己有，最终获得游戏的胜利。本作一个最具争议的设定是：可以随意撞死路人，而且还有分数奖励，这款游戏在美国引发了激烈的争论，同时也吸引了巴西相关机构的关注，但遗憾的是，这起事件并未促成诸如游戏评级制度的诞生，反而导致电子游戏成为对社会种种弊端情绪性宣泄的靶子。

1998年，巴西政府再次出手禁售了"《GTA》系列"，认为这款游戏将会鼓励巴西的街头犯罪，一些官员更是将它描述为"街头暴力犯罪模拟软件"。两年后，巴西又禁止了六款游戏发售，包括《毁灭战士》、《致命格斗》、《毁灭公爵3D》、《Blood》、《Requiem》和《Postal》。同年，巴西司法部出台了本国的游戏评级机制，从内容上看，规定的内容比较科学、合理，既避免了未成年人接触到成人暴力游戏，又在一定程度上认可了巴西游戏产业合理的发展诉求。不过，由于规定中的文字生涩难懂，加之缺少宣传，多数巴西民众并不清楚该评级制度的存在，另一方面，由于一些不负责任的政客不断抨击电子游戏，造成该评级机制本身的运作也是断断续续。

2007年，《反恐精英》和SOE的网络游戏大作《无尽的任务》在巴西遭到封杀，理由牵强，令人啼笑皆非。当时巴西的一些游戏爱好者制作了《反恐精英》的一款Mod，主题是警察同毒贩之间的战斗，由于玩家也可以扮演毒贩，在一张取材于里约热内卢贫民窟的场景里相互PK。巴西联邦法院法官Carlos Alberto Simoes认为这是在助长毒贩的气焰，不仅禁掉了该款Mod，而且迁怒于《反恐精英》，让这款风靡全球的游戏在巴西几乎销声匿迹。索尼的网游《无尽的任务》（EverQuest）更加倒霉，官方并没有给出任何禁售理由。这款既无暴力也无违禁内容的奇幻网络游戏被禁，令索尼大为光火，此事件在一定程度上加深了他们的顾虑，放缓了进军巴西市场的步伐。

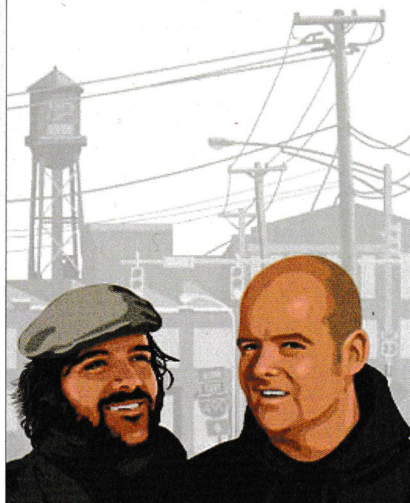
《无尽的任务》（EverQuest）被禁，起初来自于一位大学教授的研究报告，该报告指出：《无尽的任务》的丰富内容很容易让年轻人上瘾，并且不能排除导致一些游戏玩家出现生理或精神问题的可能。最令人啼笑皆非的是，这位专家表示，游戏中经常要让玩家进行善恶选择，这会给未成年人带来巨大的精神压力，从保护消费者权益的角度讲，也应该限制《无尽的任务》在巴西运营。2009年，巴西议会通过了一项以制裁暴力游戏发行和传播者为主的法律议案，规定凡是相关人员制造、销售、进口、存储暴力类游戏，以及涉及到传统习俗、宗教信仰等内容的违禁游戏，将会被处于1-3年不等的监禁。更令人乍舌的是，目前尚有多达12个反对游戏的议案正在草拟和推动之中，然而游戏作为被告一方，却没有办法真正替自己辩护。

政客们声讨游戏的浪潮并未就此止步，随后爆发的《学园坏小子》事件，再次将电子游戏推上了风口浪尖，在游戏中玩家扮演的主人公，面对老师的刁难，校园恶霸的欺负，用各种恶作剧甚至校园斗殴来针锋相对。游戏的部分内容有些过火但不算严重，但这种"校园暴力"还是激怒了一些巴西政客，比如巴西朗多尼亚州参议员Valdir Raupp。在他的议案中不仅要求封杀《学园坏小子》，而且主张在全国范围内禁止一切可能对青少年造成暴力影响的作品。这意味着巴西游戏评级制度原本规定的暴力游戏范畴将会被显著扩大化，在议案中更是情绪性的宣称，很多电子游戏正在冲击和破坏着巴西人民的传统美德和宗教信仰。

分级之重

尽管上述事态的发展令人担忧，但巴西的游戏从业者们保持了乐观、积极的态度，通过一系列微小但坚持不懈的努力，巴西的游戏环境正在慢慢好转。首先，巴西游戏评级制度得以保留，并未在少数政客的叫嚣下被推倒重来。其次，很多有识之士指出，根据巴西宪法，应该保护公民在艺术、社交和科学方面天性的自由发展，电子游戏应该被归入这一范畴。此外，越来越多的游戏开发者会议、游戏展览和商务洽谈会在巴西举办，产业环境相比过去十年已经有了较大的改善。对电子游戏而言，现在需要获得更多主流社会的认可，提升自己的商业地位。比如，2009年《时代周刊》将《GTAIV》的开发者Sam Houser和Dan Houser评选为年度100人，并由《辛普森一家》剧集的执行制片人亲自撰文，高调称赞两兄弟是互动娱乐产业的革命者，表示游戏产业已经足以同电影业比肩。这篇文章被巴西国内很多媒体报道，并介绍了《GTAIV》取得的惊人市场销量——尽管这款游戏依然被巴西禁售。

美国对游戏产业的扶植态度，也在一定程度上影响着巴西人对游戏的看法。当美国联邦



■《时代》周刊绘制的 GTA 制作人豪斯兄弟的图片。

商务委员会在报告中称赞美国游戏厂商"是娱乐行业最具自律性的厂商团体",并表示游戏分级制度有效的避免了少年儿童接触到不良信息,并得到大部分家长和监护人的认可。根据市场调查报告统计,美国游戏分级制度确保了 80% 左右的含有暴力或成人内容的游戏,没有被未成年人玩到,而有将近 50% 的 R 级或未分级的的 DVD 影碟可以被青少年很容易的购买到。这段报告正值巴西议会审议是否修改本国的游戏分级制度的关键时刻,有力地证明了分级制度的优越性,最终使得巴西游戏分级制度被保留下来,未作任何修改。

不过,这一分级制度本身也存在着一些弊端,不管游戏大小与否,基于何种平台,都要采用统一、繁琐的,耗时达数周之久的审核流程,直接造成了苹果 iTunes Store 在巴西几乎不能提供游戏下载,开发者应对的办法是将自己的游戏作品放在"娱乐"而非需要审批的"游戏"项目下。今年初,美国艺术基金会正式承认游戏属于艺术的范畴,这意味着今后美国游戏业将获得一定的政府补助,社会认可度也会有显著提升。虽然在巴西,这样的待遇还遥不可及,但是巴西游戏人已经展开了切实的行动,在里约热内卢的 SulAmerica Convention Center 举办巴西游戏展(The Brazil Game Show)就是其中最具代表性的举措。每年一届,一般是在 10 月份,会议期间会评选针对拉丁美洲游戏开发者的各种奖项,包括最佳手机游戏、最佳社交游戏、年度最佳游戏奖、最佳独立游戏等,奖金达到了 35000 美元,获奖者还将被邀请参加次年在美国加州举行的游戏开发者大会。

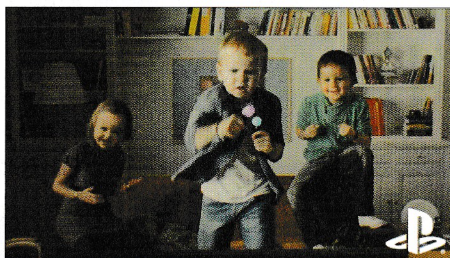


▲巴西游戏展现场颇为热闹。

游乐之都

2009 年 2 月,索尼对外宣布将进军拉丁美洲的 13 个国家,但此后,他们的步调明显放缓,直到今年才正式进驻巴西市场。2011 年 7 月,PSN 网上商店巴西版投入运营,首发提供了 200 余项收费和免费内容,比如《刺客信条 2》游戏下载,《潜龙谍影》PS 版,《小小大星球 2》的 DEMO 以及大量游戏 DLC 和主题等。为了庆祝这个有纪念意义的时刻,索尼向巴西游戏玩家们赠送了"Pixel Wonderland"PS3 主题。由于目前索尼并未在巴西设立工厂,所以 PS3 售价要远高于 X360,但两者之间的销量差距并不大,这得益于索尼在巴西推出的两款主机套装,160GB 的 PS3 搭配《胜利十一人》或者《FIFA》游戏,显而易见,在巴西最受欢迎的一定是足球游戏。

除了精心设计的主机套装,索尼还在巴西推出了一系列的主题广告,名为"生活在游乐之都"(Live In a State of Play),广告的大概内容是:一个小婴儿早上起床,发现自己变成了成年人,于是他体验了一天多姿多彩的城市生活。该广告除了暗示巴西游戏产业正在加速成长之外,还展现了 Playstation 能够提供的丰富多彩的游戏体验。SCEA 拉丁美洲分公司的总经理 Mark Stanley 坦言:"我们进入巴西市场是为了投资未来,而让我们实现这一战略目标的关键因素就是为巴西玩家创造真正本地化和独特的游戏体验。"据悉,索尼正在接洽巴西当地的游戏开发者,主要瞄准开发相对容易,成本较低的 Minis 下载游戏。





▲索尼的 Live In a State of Play 广告。

当前巴西游戏产业发展最为迅猛的业务,无疑是在全球风生水起的社交游戏,最近两年的多起大型并购都与社交游戏有关。主要服务拉丁美洲用户的社交游戏公司 Quepasa,今年初以 400 万美元收购了 XtFt Games 以及它旗下专门制作社交游戏的公司 TechFront。后者创建于 2006 年,TechFront 被认为是巴西最大的游戏公司之一,共有 41 名员工,其社交游戏的注册用户超过 2700 万,仅 2010 年 12 月就新增了 220 万独立用户。此外,美国著名投资机构,曾投资 Zynga 的老虎环球基金,向巴西社交游戏开发商 Vostu 注资 3000 万美元,这家位于圣保罗的游戏公司先后推出一系列的模拟类社交游戏,比如 Vostu Poker、Pet Mania、Cafe Mania 等,截止到 2009 年,他们的月度活跃用户超过 2000 万人。



▲ Dynamic Games 出品的重型卡车游戏。

有新人笑,自然就有旧人哭,育碧公司近来宣布将缩减其在南美的业务,裁减位于巴西圣保罗分部的部分岗位,因为在未来几年间,这家育碧在全球开设的第二十家制作室都赢利无望。2008 年 6 月,育碧意气风发地在圣保罗建立了新的工作室,宣称用一年时间将使公司规模从 20 人提高到 200 人。该制作室主要开发和本土化基于 Wii 和 NDS 的家庭休闲游戏,但从 2009 年开始,NDS 和 Wii 游戏市场就在逐渐萎缩,软件销量大幅低于预期,育碧只得做出收缩阵线的决定,目前他们正在评估巴西游戏市场的发展前景,但并不会轻言放弃。事实上,迪士尼互动工作室已经在巴西游戏市场取得了连续三年盈利的好成绩,而年轻的 Dynamic Games 也因为开发重型卡车驾驶游戏以及即时战略游戏《War Operations》而在拉丁美洲声名鹊起。

无论是遭遇失败、挫折,还是面对外界的指责或轻视,巴西游戏业正在以自己的节奏和方式,茁壮成长,发出自己的声音,或许在不久的将来,桑巴之国会因为电子游戏而更加闪耀,成为真正的游乐之都。

文 Jackpot
编 华尔兹
美编 心の永恒

魔力黑盒的传奇

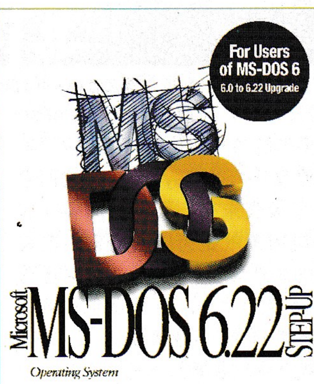
Xbox十周年纪念

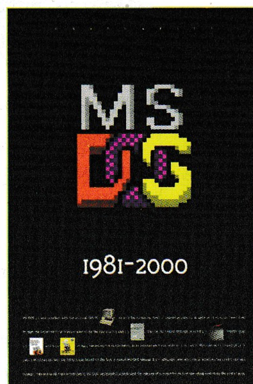


它，是TV游戏史上争议最大的一部主机。粗犷的外型、彪悍的性能、巨大的手柄、硬派的软件，都散发着只属于它自己的浓烈个性。作为上一代主机的性能最强者，它改变了数十年来日本独占TV产业的格局，也改变了游戏工作者的开发环境。这部黑色魔盒从出生的那一天起便注定了不被大部分玩家接受的命运，但不论你如何看待，它都已经成为游戏史的重要组成部分，如同它镶在中心的绿色宝石一般，默默地散发着属于自己的独特光芒。

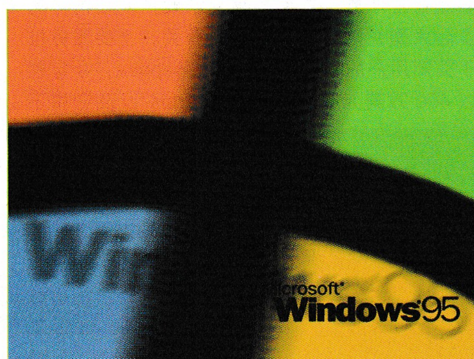
曼哈顿计划

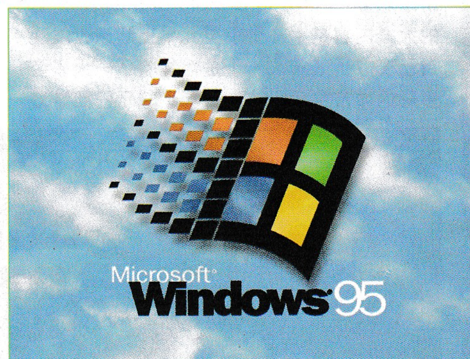
一个很容易被多数人忽视的事实是，微软从创业之初便不是一家纯粹的软件公司，只是比尔·盖茨一直未将硬件视为自己的运营重心。1982年，微软就成立了属于自己的硬件团队。一年后，他们推出了第一款兼容IBM PC并能在Word软件中工作的鼠标。操作系统是微软的事业支柱，而能够充分发挥系统功能的各类外设自然成为了微软硬件部门的重要盈利点。在近30年的时间里，微软推出了多款高档鼠标、键盘、游戏操纵杆，在PC高端玩家领域拥有不错的口碑。比尔·盖茨的野心当然不会局限于小小的PC外设市场。1995年，在Windows 3.X占领市场多年后，微软推出了其继承者Windows 95，并开始与CPU巨头英特尔联合制定硬件标准，不符合标准的硬件将不会获得运行驱动程序的资格。微软十分清楚，没有软件的支持，无论多么强劲的硬件都会成为一块废铁，因此他们一直在拉拢各大硬件厂商，建立以Windows为核心的软硬联盟，保持"垂帘听政"的地位。对于敢于挑战其权威的对手，微软不会轻易推出自己的硬件产品与其抗衡，只需利用自己在软件层面的垄断地位和众多合作密切的硬件公司，微软便可将对手彻底摧毁。



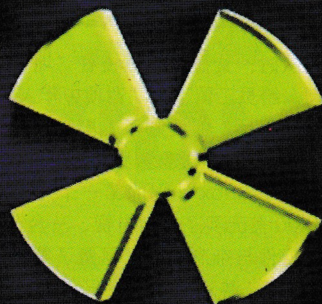


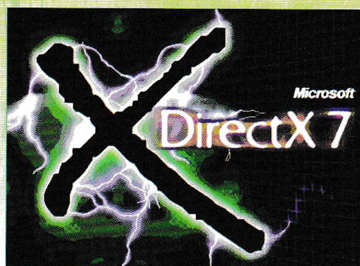


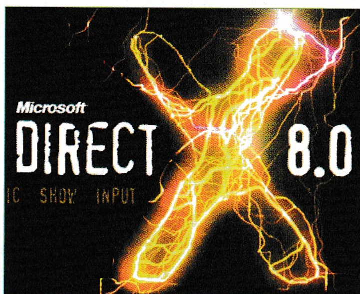




虽然Windows 3.X在90年代早期是相当成功的办公用环境，但它在游戏方面却有着致命缺陷，操作系统无法直接访问硬件资源，图像处理速度十分缓慢。因此3.X时代的Windows游戏多为慢节奏的模拟经营作品，如《模拟城市》，火爆刺激、节奏爽快的游戏大都选择了图像速度更快的DOS平台。DOS拥有直接访问并独占硬件资源的特性，这一特性带来了更流畅的游戏体验，也带来了层出不穷的兼容性问题。程序员需要直接为硬件编写程序，并提供单独的设置程序强迫玩家选择硬件型号，玩家也要对自己的PC配置有充足的了解。这一切麻烦使得在DOS系统下玩游戏成为了十足的辛苦活，不利于PC游戏的推广。人们需要一个API（应用程序接口）作为软硬件之间沟通的桥梁，开发者无需知晓玩家PC的具体配置，只要按照API的标准编写程序即可。而玩家也不需要去了解机器的内部配置，只要购买支持API的显卡便能执行游戏。微软于Windows 95引入了属于他们的API——Direct X。Direct X代号"曼哈顿计划"，微软希望这套工具能像轰炸广岛和长崎的原子弹一样，击溃日本在游戏界的垄断地位（历代Direct X的标志都是一个类似核辐射警告的危险十字）。作为一个综合性的API，Direct X不但能快速处理显

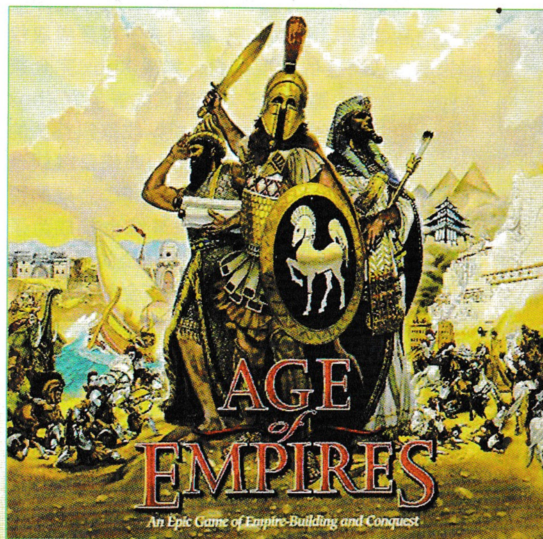






卡图像，还能为程序提供游戏音效、操作控制、外设识别等多方面的支援。

微软推出Direct X的目的或许的确是为了从日本厂商手中夺取游戏市场，但若想发展壮大，Direct X首先必须面对来自硅谷的本国敌人。SGI的OpenGL和3dfx的Glide都是相当有人气的API，并在技术上拥有对Direct X的领先地位。SGI历史悠久，从80年代起便推出了功能强大的3D图形工作站，为好莱坞等电影巨头提供服务，OpenGL不但是当时电影特效行业广泛使用的标准，在游戏领域也拥有诸多支持者。开创FPS这一游戏类型的公司id software多年来一直使用OpenGL开发3D游戏。此外，任天堂还令SGI全权外包设计了N64主机的CPU和显卡，其影响力可见一斑。3dfx的Glide则是该公司Voodoo显卡的专用API。由于Voodoo占领了3D显卡的半壁江山，因此很多游戏也优先提供了对Glide的支持，如《极品飞车》和《古墓丽影》。虽然两位对手实力强大，但后来居上的微软却通过平均10个月更新一代的火箭速度，让Direct X在技术上迅速拖垮了敌人。OpenGL逐渐从PC游戏领域撤退，在手机等移动平台延续香火。而封闭的Glide则注定与3dfx同生共死，在Voodoo显卡消亡之际，Glide自然也走向了坟墓。NVIDIA和ATI这两家公司则凭借微软的大力协助以及对Direct X的良好支持，成为了PC显卡乃至整个3D图形领域的新一代霸主。



一流企业玩标准，二流企业玩技术，三流企业玩产品，虽然还没有推出自己的显卡或游戏机，但Direct X已经成为了3D图形界的第一标准，绝大部分的欧美显卡公司和游戏开发商都必须跟随Direct X的脚步，否则难以在市场上生存，微软成功肃清了本土游戏领域。但落实到具体的软硬件产品，集团却显得漫不经心。和硬件团队相同，微软的游戏工作室也成立于80年代初期，但除了《微软模拟飞行》和《帝国时代》之外，微软并没有在PC上发行过真正具有影响力的作品。究其根本，微软代表的文化是以操作系统和软件技术为主导的“书房文化”，目标在于掌握PC游戏发展的主导权，而非推出更多PC作品。虽然今天的微软在TV游戏业与索尼呈现势不两立之态，但在90年代，情况却并非如此。PS、SS、N64等日系主机都是纯粹的游戏设备，多媒体功能极其有限，它们所主导的“客厅文化”在利益上并没有与微软的“书房文化”产生直接的冲突。微软当年曾移植过多部PS大作(初代《潜龙谍影》的PC版正是由微软出品)，游戏部门甚至产生过在PS上制作软件的念头，最终因为没能谈妥权益金待遇而作罢。

90年代后期，业界提出了名为“后PC时代”的概念，具备网络浏览和数据处理功能的“信息家电”将成为PC在客厅的替代品，对传统PC行业形成冲击。微软早已预见到这一情况，于1996年推出了小型化的嵌入式操作系统Windows CE。在世嘉研制DC时，母公司CSK会长大川功认定网络将成为主机业的下一个增长点，坚持为DC预装了Modem和Windows CE。但开发者对效率低下的Windows CE嗤之以鼻，大都选择了世嘉自己研制的开发套件，只有对资源几乎毫无要求的各类文字AVG游戏才会使用Windows CE。微软将自己的操作系统塞进了世嘉的主机，却未能深入主机领域，这一政策给玩家带来的便利无非就是通过DC自带的IE浏览器上网冲浪，仅此而已。在DC发售的同一时期，微软内部还提出了著名的“维纳斯计划”，即通过在影碟机和机顶盒中预设Windows CE，以普通电视充当显示器，组建简易PC方案。这一方案最早由比尔·盖茨在深圳公布，与联想、长虹等国内企业有颇多关系，可谓“信息家电”的先驱。

一切的转折点，始于1999年初。由于产能不足等原因，DC在日本出师不利。另一方面，微软则通过各方渠道，获得了“PS2将采用Linux操作系统，并大幅强化网络功能”的情报，这表示着索尼将首次具备直接冲击PC行业的实力。比尔·盖茨大为震动，他在SCE正式召开新闻发布会之前，亲自赶赴日本与索尼社长出井伸之会谈，希望对方能够采用Windows操作系统，却遭到了断然拒绝。出井认为自己有足够的底气向微软说“不”，PS的销量已经达到惊人的7000万台，突破一亿大关指日可待，在可以预见的将来，PS2获得的成功也不会比前任逊色多少。有了PS2庞大装机量的支持，索尼可以发展各种软件业务，向微软发起正面冲击。3月2日，SCE召开了盛大的发布会，公布了PS2的硬件配置和其对应的“PLAYNET”网络。“PLAYNET”所提供的电子物流服务，可以让索尼成为娱乐内容供应商，为玩家提供MP3下载、RMVB在线观看、电子版游戏付款等丰富功能。这一计划对PC的多媒体娱乐形成了实质威胁，甚至足以影响到传统零售商的利益。在谈到PS2采用Linux操作系统的决定时，久多良木健信心十足地说道：“微软制定了书房的标准，而我们将制定客厅的未来生活”。

以今天的眼光来看，“PLAYNET”计划颇有放卫星的嫌疑，绝大部分功能直到PS3时代才得以实现，但索尼的这颗烟雾弹成功迷惑了消费者，让玩家对DC实在却有限的网络功能倍感失望，选择了持币观望PS2。对于微软而言，3月2日这场气动山河的发布会，已经成为PS2向Windows发动首轮冲锋的号角，只要索尼公布了这一野心勃勃的计划，微软便不会深究它的真假，全力反击才是惟一的生存之道。客厅争夺战是一场持久残酷的战事，一旦在起跑线上落后于人，面临的结局便只有满盘皆输，微软和索尼双方都怠慢不得。观看了3月2日的发布会之后，比尔·盖茨极为愤恨，他将出井伸之和久多良木健不逊的态度视为对微软乃至他个人的直接挑战，杀入主机业的念头在他的脑海中逐渐成型。



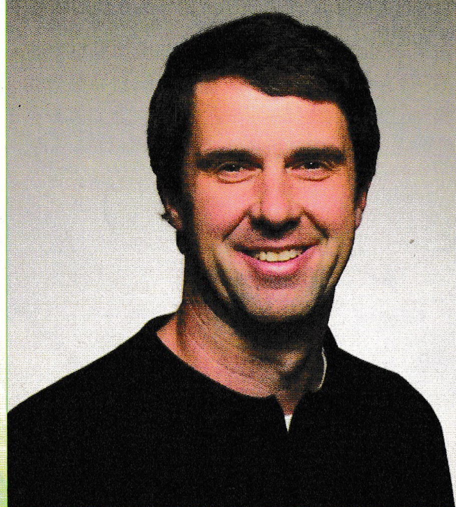
中途岛战役

实际上，早在PS2正式公布之前，微软图形部门的Direct X小组就有了推出主机的想法。主机原名“Direct X Box”，随后被简化为Xbox。由于Direct X小组负责制定显卡新标准，因此他们和各大硬件公司的关系十分紧密，可以轻松了解到PC图形界的发展情况。PS2公布后，小组曾询问NVIDIA首席工程师大卫·柯克的看法。柯克则表现的颇为轻松，他告诉微软，NVIDIA作为显卡界的头号巨头，对于技术发展心知肚明，PS2不太可能达到发布会中吹嘘的规格，在其正式发售时，NVIDIA同期上市的显卡肯定拥有更强的性能。公司内部的多个团队一直在同步研发各类高中低端产品，2000年面世的Geforce 2就足以对付PS2，而预定2001年量产的Geforce 3更有着压倒性的强大优势，如果微软想推出主机与PS2抗衡，NVIDIA可以成为显卡供应商。CPU行业的老大英特尔也表达了类似的意愿。小组将Xbox的内部代号敲定为“中途岛”，与Direct X最初的“曼哈顿”相映成趣，表达了与索尼等日本游戏巨头作战到底的决心。

得到了硬件商的答复后，Xbox团队将企划书发给了比尔·盖茨，并收到了对方的初步肯定，但微软内部的WebTV团队也在筹划与Xbox类似的数字机顶盒产品，同样带有游戏功能，盖茨需要在两个产品中择一发展。WebTV团队的机顶盒是“维纳斯计划”的继承者，拥有一定的游戏功能，但并不能算做一部真正的主机。由于技术和商业上存在的风险太大，在1999年5月5日的最高层会议上，盖茨否决了WebTV的机顶盒，选择了运作模式更成熟、硬件更强大、技术更高端的Xbox。这次审判日将WebTV的“信息家电”打入了地狱，却为Xbox指出了一条光明大道。盖茨已经下定决心在主机业大干一番，他不但当即批准了Xbox计划，还为它的后续机种开了绿灯，“我希望你们不要把Xbox当成一个纯粹的游戏主机，或是简单的一锤子买卖。Xbox已经成为公司内的战略计划，我愿意投入十年甚至二十年的时间去推行这一计划，你们无需为后续支持担忧，但我需要你们将一切做到最好。”盖茨以这段发言结束了这场漫长的会议，为Xbox团队提供了充足的信心和底气。


詹姆斯·艾拉德

5月5日的会议成为Xbox命运的转折点。微软图形部门从未经受过数十亿美元的大项目，况且主机在硬件层面需要解决的问题更加紧迫，因此Xbox计划连同整个团队被转移到规模更大的消费电子部门，与他们一起空降的还有数位微软高层。高大健壮的罗比·巴赫是办公软件部的功臣，为Office的推广立下了汗马功劳，商业经验丰富的他成为了整个团队的最高领袖。技术指导詹姆斯·艾拉德则是Windows 95的主要开发者，以雷厉风行的办事效率和富有前瞻性的眼光著称。正是在他的建议下，盖茨才下定决心大力发展互联网业务，MSN、Hotmail和IE浏览器的背后都有艾拉德的贡献。在微软内部，艾拉德赢得了“小比尔”的绰号，这是公司给那些拥有领导集团能力，有望接任比尔·盖茨班子的能人起的雅号。刚加入Xbox团队时，艾拉德依然梳着“地中海”式糟糕发型，给员工留下了“谢顶中年人”的古板印象。不久之后，他便剃了一副光头，以简洁干练的“少林武僧”形象频频登场于各大发布会之中。在接手Xbox计划的第一个月里，艾拉德花了1600美元买了一台电视、一台DC和一大摞游戏软件与杂志。为了尽量了解之前自己一无所知的TV游戏业，他没日没夜地在自己的办公室内疯玩，让隔壁周围的同事都感到诧异莫名。

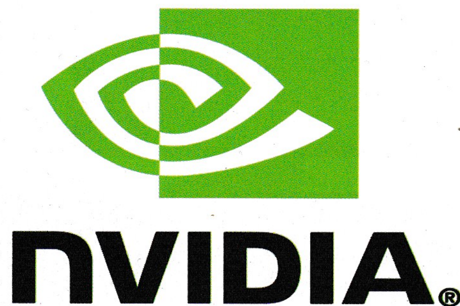

罗比·巴赫


史蒂夫·鲍尔默

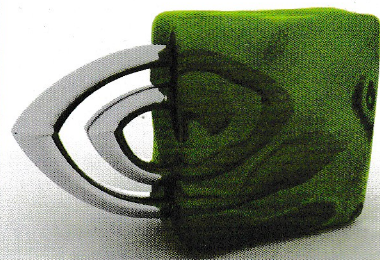
随着微软高层的介入，Xbox团队褪去了初生时的兴奋与幻想，转而以更加务实的眼光看待整个计划。在5月5日的会议上，整个团队为盖茨开了太多的空头支票：让Xbox完全兼容PC游戏、2年升级一次硬件以保持技术优势、使用Windows 98作为操作系统……对主机领域稍有了解的人都会感到这些承诺的可笑。当初Xbox团队提出的这些指标，一些是为了争取盖茨支持而编造的谎言，另一些则的确源于团队成员的无知。盖茨为计划开了绿灯，但整个团队还需要通过CEO史蒂夫·鲍尔默的肯定才能继续。与天马行空、充满激情的盖茨不同，鲍尔默是个低调圆滑的商人，他轻易指出了Xbox计划中不切合实际的部分，并规划了更为可靠的商业模型，竭力将成本与风险控制在可以预计的状态下。

随着计划的深入进行，作为技术尖兵的艾拉德逐一否定了Xbox最初的设计要点。主机与PC最大的不同就在于硬件的确定性和封闭性，2年一次的规格升级对于TV游戏开发者而言无疑于天方夜谭。只有固定的硬件配置才能让主机成为稳定高效的开发平台，给予程序员持续不断挖掘硬件潜力的环境。兼容PC游戏也是一项愚蠢的提议，Xbox与PC同样基于Direct X技术，给了开发商相当大的便利，但Xbox并不需要成为一台真正的PC。消费者购买Xbox的源动力应该是独占作品，而非PC游戏，钟情于后者的狂热玩家大都选择购买售价更加昂贵、画面更加精美、体验更加流畅的高端PC。此外，PC游戏并不需要提取权益金，从利益的角度考虑，如果Xbox完全兼容PC软件，那么第三方就彻底失去了为Xbox开发游戏的动力。亏本卖主机、收取权益金的模式早已成为TV业界的标准，即使是微软也无法逆标准而行。在否决了兼容PC游戏的特性后，标准版Windows操作系统也就成为了Xbox不可承受之重。主机相较PC的最大优势便在于简洁精练的底层系统，将全部资源用于游戏运算，减少后台程序的占用，才是发挥性能的关键之道。无论是从防盗版、节省成本或稳定性的角度去考虑，Xbox都没有才用标准版Windows的必要。

艾拉德曾回忆，在他告之比尔·盖茨，Xbox不会使用标准版Windows的决策时，愤怒的盖茨恨不得“从转椅上跳下来，伸手把







他掐死”。使用Xbox作为特洛伊木马，携带Windows攻入客厅领域，是盖茨的如意算盘，也是他支持Xbox的根本原因。然而艾拉德却向他解释了传统版Windows的诸多弊端，并郑重强调，Xbox若想与PS2对抗，就必须抓住最核心最传统的游戏玩家群体，盖茨所关心的附加功能反而会破坏用户的游戏体验。艾拉德的理由确凿实在，得到了众多游戏开发者的支持，盖茨别无选择，只得向他妥协。经过艾拉德这番大刀阔斧的改革，Xbox已经从初生时代头脑发热的可笑计划，进化为成熟现实的商业方案。但整个团队却无法放松警惕，索尼早已为PS2制定了2000年春日本首发，2000年秋登陆北美的行销计划。Xbox若想第一时间狙击PS2，就必须在1999年结束之前制定具体的发售日。

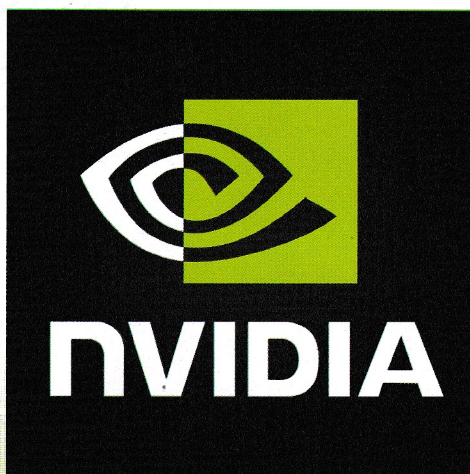
12月21日，时隔半年，Xbox全体团队再次参加了微软最高层会议。在艾拉德和罗比·巴赫的协助下，整个团队已经对计划所需的成本了如指掌。艾拉德在会议上开门见山地阐述了Xbox可行的商业模型：筹备足够的游戏阵容需要10亿美元，而非之前预计的5000万。2亿美元的市场推广费也远远不够，5亿美元才算达标。此外，微软游戏工作室还需要扩充人员，增强自身开发实力。在Xbox整个生命周期内，微软将损失33亿美元。想要达到盈亏平衡，Xbox的软硬比至少要达到9，即一台主机搭配9款游戏。在整个主机历史上，只有PS最终实现了这一数字，其他主机最好的成绩也不过是7.0上下。简而言之，Xbox对于整个微软集团而言，将注定成为亏本烧钱的生意，实现财政黑字的希望十分渺茫，但这台主机是快速打入客厅的有效捷径。

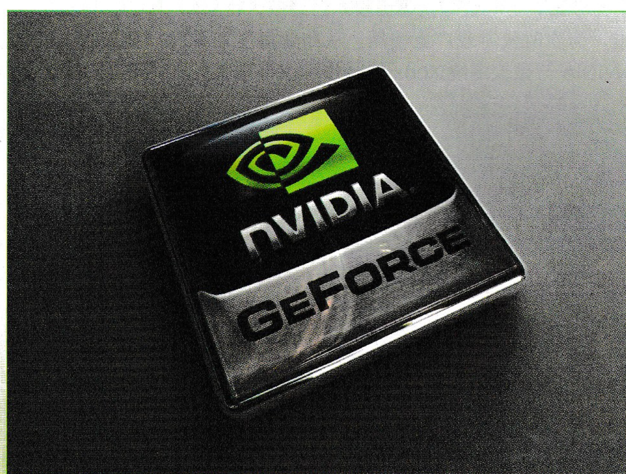
当然，对于整个集团而言，钱不是问题，盖茨所关心的是，在烧掉33亿美元之后，Xbox能否达到他预想中的效果，微软能否在TV游戏界占有一席之地？艾拉德坦言，Xbox尚未确定最终的硬件结构，因为CPU、显卡等关键设备完全采用硅谷各大巨头在PC上的现成产品，因此Xbox所需的硬件研发时间非常短，关键在于微软希望何时将主机推向市场。盖茨已经知道PS2的上市计划，他询问团队，如果在2000年秋天与PS2一起登场，Xbox的表现能否令人满意？艾拉德则实话实说，如果在2000年内发售，那么Xbox只能配置Geforce 2显卡，性能仅与PS2相当。但如果能将发售日推迟到2001年底，那么Xbox便可以配备划时代的Geforce 3显卡和高频率的英特尔奔腾3处理器，拥有远超PS2的机能。盖茨选择了第二个方案，他认为，如果微软想要进入TV市场，就必须推出一部性能最好的机器。“我要的不是一台跟PS2差不多的主机，我要让所有人一眼就能看出Xbox和其他主机的区别！为了实现这个目标，我们可以放弃2000年上市的计划。”但艾拉德也指出，在一年半的时间里，PS2至少可以卖出一千万销量，并拥有数量可观的大作群，微软必须有更具份量的底牌才能在落后一年半的时间内站稳脚跟。作为PC技术领导者推出的主机，Xbox必然会获得EA、UBI等欧美大厂的支持，但这些以全平台为发展策略墙头草只能扩充门面，无法改变战局。微软若想迅速获得足够强大的独占游戏阵容，便只有收购其他公司一途。

在整个1999年的冬天，微软高层几乎走遍了美日两地所有的大型游戏公司，为谈判反复颠簸，却最终一无所获。EA和UBI处于鼎盛发展期，现金储备充沛，从未有将自己卖掉的念头。Square对微软的提议略感兴趣，却不敢得罪身为股东的索尼。他们最多只能出手40%的股份（10亿美元），却要求微软以全部市值（25亿美元）将其买下。史蒂夫·鲍尔默当然不是傻子，他直接回绝了对方的荒谬条件。世嘉从DC开始与微软合作，是关系最密切的日本厂商。比尔·盖茨与CSK会长大川功在美日两地进行了多次会面，盖茨推荐世嘉转型成一家彻底的软件公司，全力支持Xbox，但大川功此时依然无法割舍DC，收购谈判随即告吹。

在一系列收购案中，最具戏剧性的公司莫过于任天堂。微软向美国任天堂总裁荒川实提出了收购提议，山内溥等京都任天堂总部的高层对微软颇感兴趣，展开了长达数月的漫长谈判。任天堂当时依然处于事业的巅峰期，股票市值高达250亿美元，微软愿意出价购买全部股份，前提是任天堂必须抛弃第一方的身份，转型为一家纯粹的第三方。山内溥希望将家用机业务转手出让，保留掌机产业，而微软却要求任天堂连同GB的江山也一同放弃，让山内难以接受。2000年1月，谈判正式宣告破裂，但整个事件的风波才刚刚开始。山内对于在谈判中彻底倾向于出售公司的荒川实感到恐惧，就此对北美任天堂展开了清算，大批从80年代开始草创基业的开朝元老就这样被赶出了公司。微软主园区和北美任天堂的总部都设在雷特蒙德，二者距离只有数百米远，大批被炒鱿鱼的任天堂员工随即加入了Xbox团队，山内为自掘坟墓的愚蠢行为付出了沉重的代价。

1999年针对大公司的收购谈判无一成功，2000年初，微软的重心由“并购”转向了“合作”。盖茨已经制定了在3月的GDC会议（Game Developers Conference，游戏开发者大会）上公布Xbox的计划，微软需要在主机正式公布时获得尽可能多的舆论支持。公司高层跑遍了美日欧各地的游戏工作室，收到的效果截然不同。在索尼绝对强势的日本，没有多少公司愿意加盟Xbox，但在依然以PC游戏为主业的欧美，开发者对Xbox的回应十分热烈，大部分人对微软进军主机业并未感到惊讶，他们的第一反应是：“为什么你们直到现在才开始搞这行？”虽然没能获得任何独占游戏，但Xbox已经在正式公布前获得了诸多欧美大厂的支持，微软成功迈出了第一步。





黑船叩关

2000年3月正式公布的期限已经摆在了Xbox的面前，整个团队必须在GDC会议到来之前与主要硬件供应商签订好合同。2月14日，比尔·盖茨与史蒂夫·鲍尔默再次举行了最高层内部会议，对Xbox的每一个最终硬件细节进行确认。这场被戏称为"情人节大屠杀"的漫长会议毁掉了每个员工的浪漫情人夜，却为Xbox指出了光明的方向。从2月14日开始，Xbox正式从书面计划转为实际项目，微软庞大的研发团队和财政机器开始为该项目进行人力和财力调度。

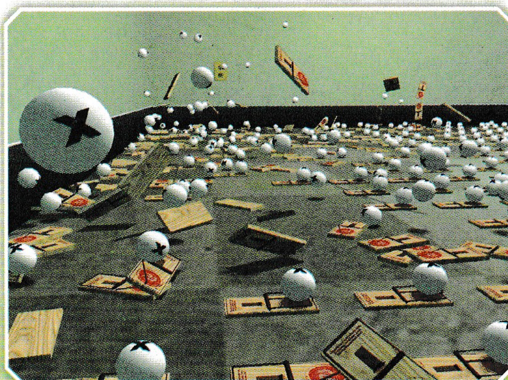
Direct X 8被确立为Xbox的核心技术。作为历代Direct X中最具革命性的一代，8.0版的进步在于引入了可编程着色器（Shader）的概念。过去的显卡全部采用固定管线设计，所有部件都只能执行固定的操作，程序员在编写代码时也必须按照需求提供固定格式的数据，能够实现的特效有限，形式极为僵化。而基于着色器的可编程管线就灵活得多，开发者可以根据需要，自行编写着色器代码，实现自己想要的效果。此外，Direct X 8还引入了低级着色语言（LLSL），使得程序员摆脱了汇编语言的痛苦，代码更加灵活自如。在这一技术刚推出的时候，业界惊叹"Direct X 8几乎可以实现一切特效"。可以说，正是8.0版为游戏引入了真实的光影运算，脱离了单纯堆砌多边形数量和贴图清晰度的境界。虽然限于LLSL灵活度和渲染精度等时代原因，Direct X 8也有自己的局限性，"实现一切特效"的美好愿望直到9.0c版才真正落实，但毋庸置疑，8.0版迈出了3D图形史上最重要的一步。微软还在这一版中引入了法线贴图技术，可以用更少的多边形实现更多的画面细节，节省了大量资源。



Xbox采用的显卡Geforce 3是NVIDIA预计于2001年推出的旗舰，也是全世界第一块支持Direct X 8的产品，性能极其强劲，拥有远超PS2和NGC的运算速度。除了着色器、法线贴图等必备技术外，Geforce 3还首创了"五点梅花采样"的抗锯齿绝技，只需消耗很少的资源，便能实现平滑出色的画质。因此在Xbox游戏中，我们很少见到PS2作品里"犬牙参差"的现象。时至今日，这种边缘抗锯齿技术已经成为行业标准，为次时代游戏广泛使用。从商业角度来看，NVIDIA与微软围绕Xbox的合作可以带来长久、巨大、稳定的利益。除了直接来自主机的收益外，Xbox也成功延长了NVIDIA桌面产品的寿命。直到2006年，Xbox依然是欧美市场的主流机种，很多2006年发售的跨平台游戏都保留了对Geforce 3的支持，这种情况对于一年更新一次产品线的PC显卡业而言，可谓相当罕见。NVIDIA与Xbox的联盟，颇有"大树底下好乘凉"的味道。

作为完全沿用PC架构的主机，Xbox在分辨率上的优势毋庸置疑。所有游戏都可以做到逐行扫描，而PS2支持这一特性的作品堪称凤毛麟角。即使在运行在相同分辨率下，Xbox在画面特效方面依然有明显的优势，部分作品更支持720p和1080i分辨率，效果直逼次时代游戏。以NAMCO著名的全平台大作《灵魂能力2》为例，PS2版分辨率为480p，但画面锯齿严重，贴图也略显模糊，NGC版同样支持480p，光源和贴图比PS2版略有进步，但提升并不明显。Xbox版则支持720p分辨率，画面极为锐利，光源十分丰富，特效惊为天人，足以媲美Xbox360的早期作品。并不是所有第三方都像NAMCO那样诚意十足，费心劳神为每一个版本单独优化。EA等熟悉PC环境的公司往往以Xbox版为主要版本，以此为基础进行劣化，向下移植到PS2和NGC之上，这种作品的画面差距更为明显。对于发达国家的富裕玩家而言，全机种制霸并不是负担，但没有多少人会购买跨平台游戏的三个版本。在这种情况下，画面最好的Xbox版就成为了他们的首选。不过，逐行扫描电视在CRT时代的普及率并不高，大部分用户都直接跳过了480p分辨率，直接进入720p液晶的高清时代，因此在大部分家庭中，Xbox难以发挥它在分辨率上的优势。

虽然微软对主机事业给予了支持，但Xbox团队毕竟只是整个集团中的一部分，除了已经确定的33亿美元之外，高层董事不会允许他们动用更多资金。因此，一旦落实到签署正式合同的阶段，Xbox团队就变得和其他主机商一样，围绕产品报价斤斤计较，只有这样才能有效降低成本。微软需要的是2001年高端PC的配件，却只能支付低端产品的价格。好在半导体工业的飞速发展给微软提供了便利，随着纳米制程的不断进步，芯片的成本和功耗都可以逐渐得到控制。在微软的计划中，Xbox配件的报价以500万为一个门槛，每过500万台，芯片的制造成本得以降低，报价也必须随之下调。这种供销模式留给对方的利润并不多，但Xbox毕竟是一台装机量庞大的游戏主机，其受众群远比单一的PC产品更大。只要Xbox不像DC那样刚出生便一命呜呼（有微软的资金支持，谁都知道这是不可能的事情），随着今后制造工艺的进步，硬件方还是可以凭借庞大的产量和回落的成本实现盈利的。英特尔以35美元的报价提供了市售200美元的高频率奔腾3处理器，NVIDIA则以低于成本价的50美元交付售价高达350美元的Geforce 3显卡——两家公司在一开始都对此无法接受，但为了更长远的利益，他们最终选择了妥协，并于3月上旬签订了正式合同。Xbox首发售价为299美元，成本为450美元，微软每卖出一台便亏损150美元。很多不知情的玩家把微软当







成财力无穷的冤大头，但我们需要知道的是，如果没有 Xbox 团队寸步不让的商业谈判，那么微软在每台主机上的亏损可能会超过 300 美元。

几家欢喜，也就有几家忧愁。Xbox 正式合同的签订，稳固了微软与 NVIDIA 的合作关系，却让二者共同的敌人 3dfx 走进了坟墓。在显卡产品全面溃败，公司面临生死存亡的时刻，3dfx 没有老老实实专心研发新产品，反而将希望寄托于撞大运的赌博行为之上。除了 NVIDIA 之外，微软在选择 Xbox 显卡时，也曾考虑过一家名为 Gigapixel 的小公司，该公司规模小，财力弱，但技术思路新颖，也有可取之处。之前一直与微软对抗的 3dfx，却出人意料地在 2000 年 2 月 28 日耗 1.8 亿美元收购了 Gigapixel，败光家底的他们，赌的正是该公司赢得 Xbox 订单的希望。然而，3 月 7 日，为了规避技术风险，微软放弃了先进但不成熟的 Gigapixel，选择与 NVIDIA 签署最终合同，将 3dfx 打入了万劫不复之地。2000 年 12 月，NVIDIA 以 7000 万美元的贱价收购了奄奄一息的 3dfx，也获得了 Gigapixel 的技术，并将其用于 Xbox 之上。绕了一大圈之后，微软和 NVIDIA 都成为了最终的胜者，惟一的输家是 3dfx。以今天的眼光来看，很难说 3dfx 之死究竟是阴差阳错，还是微软与 NVIDIA 联合布下的一个阴谋。3dfx 的灭亡，标志着最后一个敢于和微软对抗的显卡厂商也倒下了，微软至此彻底走上了 3D 图形界的垄断之路。

2000 年 3 月 4 日，PS2 在日本正式发售，很快便被抢购一空。3 天 98 万，如此气势如虹的销量，让世嘉和任天堂都深深为之震撼。垂死挣扎的 DC 和廉颇老矣的 N64 在 PS2 面前毫无胜算，“索尼独霸主机领域”等言论转眼间几乎成为了公认的事实。与此同时，在太平洋的另一边，微软正在为 3 月 10 日 GDC 会议上 Xbox 的公开做紧锣密鼓的筹备。此时 Geforce 3 显卡依然遥遥无期，微软只能选择性能较差的 Geforce 2 和 Direct X 7 作为实机演示，内容包括画面特效和物理运算两部分，与一年前 PS2 在 GDC 上的演示针锋相对，体现 Xbox 更加强大的性能。为了达到一鸣惊人的效果，艾拉德又聘请了专业 CG 团队 Blur Studio，令其制作一段动画，表现出未来的 Geforce 3 所能达到的画面效果。Blur Studio 设计了一段科幻味十足的视频，一位精干彪悍的短发女战士和身后 3 米高的大型机器人，在节拍的伴奏下，做着相同的武打动作。这段视频可以充分展示 Xbox 的特性：强大、简洁、有力。

2000 年 3 月 10 日，全球游戏媒体聚集于一年一度的 GDC 会议之上，比尔・盖茨的开幕演讲是主办方早已确定的重头戏。与会记者原本是想来听盖茨夸奖最新的 Direct X 8 有多么绚烂华丽，没想到微软在会议上正式公布了新主机 Xbox，引起一片哗然。EA、Edios、Activision、KONAMI 等公司纷纷对微软空降主机业发来贺电，同时宣布加盟 Xbox。从 FC 击败雅达利独霸市场以来，TV 游戏界一直是日本的天下，在近 20 年的时间里，美国公司都未能拿出一台成熟的主机对抗日厂，而 Xbox 的横空出世则打破了这一格局，让主机领域回到了日美争霸的年代。

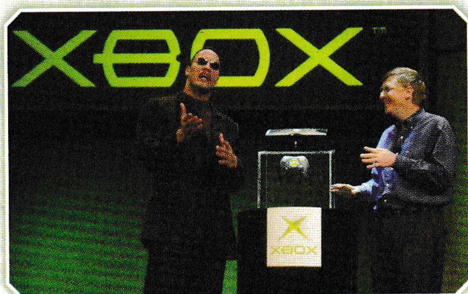


不过，在整个 2000 年内，除了年初的 GDC 之外，微软在各大展会都表现得十分低调，毕竟 Xbox 依然处于襁褓中嗷嗷待哺的状态，并没有多少可以炫耀的资本，但这并不代表着微软会在这一年的时间内干等。Xbox 基于 PC 的硬件环境使得软件商得以在主机规格确定之前就投入游戏开发工作。6 月末，微软向全球的 100 多家第三方发放了千余个基于 Direct X 7 的开发套件，程序员可以根据这一先行版本制作游戏。当然，在 2001 年开发套件升级至 Direct X 8 之前，第三方难以充分挖掘 Xbox 的性能，但微软发放套件的速度依然称得上十分之快，比任天堂的 NGC 提前了足足半年，也为 Xbox 赢得了更为豪华的首发阵容。另一方面，在收购大公司失败后，微软将眼光放在了能力出色但规模有限的小型工作室上，通过新一轮的并购风暴获得了多家颇具实力厂商，Bungie 就是这些公司中最耀眼的一位。被微软收购后，《光环》得以登陆 Xbox，成为了微软在 TV 游戏领域的金字招牌。

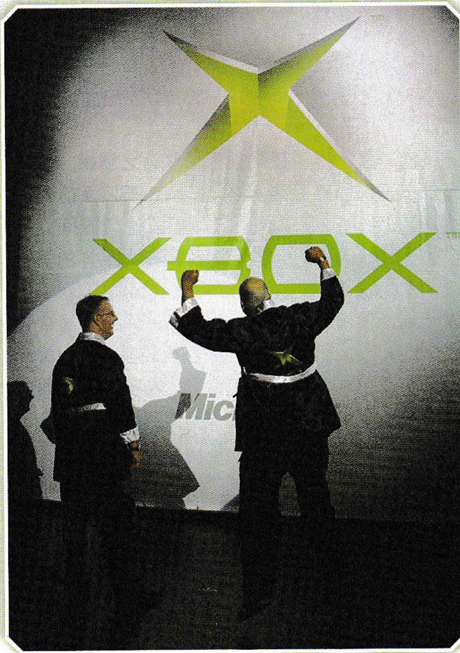
在 Xbox 团队的市场和物流人员忙碌的同时，技术研发人员也并没有闲着。Windows 2000 被确立为 Xbox 的最终系统，这一政策也得到了开发者的支持。微软的操作系统在 90 年代的稳定性为人诟病，根本原因在于 Windows 9X 采用了与 DOS 混杂的底层技术，蓝屏死机成了用户的家常便饭。微软早已下定决心，在 21 世纪全面转向代码更健壮的 NT 架构。将服务器级的 Windows 2000 用于 Xbox，程序崩溃的可能性将大幅降低。基于 2000 改进而来的 Windows XP 也十分出色，稳定性有目共睹。与 Xbox 同期发售的 Windows XP 成功将主流用户带进了 NT 时代，提升了微软的口碑。当然，作为主机，Xbox 不会使用标准版 Windows 2000，只需萃取其中游戏需要的核心程序即可。

与任天堂、索尼等日厂相比，微软在 TV 游戏领域并不占优势，但 Xbox 与 PC 极为相近的开发环境可以让微软把 PC 游戏文化轻松转移到主机领域。对于等全平台出击的大公司而言，多一个平台就等于多一片田，何乐而不为？ 90 年代的 PC 游戏产业规模可以与 TV 相媲美，但进入 21 世纪，盗版的泛滥让 PC 作品的利润越来越少。与 PC 接近，但防盗版更加完善的 Xbox 自然成为了等欧美大厂深入主机行业的有力阵地。微软以这种“偷梁换柱”的方式，将 PC 平台庞大的软件阵容转移到主机领域之上，轻松获得大量欧美厂商的支持。但对于日本第三方而言，这一招并不凑效。因此在整个初代 Xbox 的生命周期中，玩家都很少见到具备影响力的日厂作品，注定了微软在日本常年乏力的命运。

魔盒降世







如果说 2000 年对全球游戏界而言是相对平淡的一年，那么 2001 年则真正称得上狼烟四起。从这一年的春天开始，各种颠覆业界的大事件就层出不穷地浮出水面。CSK 社长大川功因病逝世，一同与他走进坟墓的还有充满了悲情色彩的 DC，以及整个世嘉的主机事业。几个月前拒绝了盖茨、对世嘉抱有厚望的大川功，终究还是没能看到 DC 称霸业界的那一天，遗憾地闭上了双眼。从此世嘉转型为纯粹的第三方软件公司，其日后走向成为了玩家关注的焦点。另一方面，首款支持 Direct X 8 的革命性显卡 Geforce 3 终于成功量产，首批产品被优先发放给 Xbox 团队和各大第三方，用于将开发机升级至最终型号，NVIDIA 也开始着手制造 Xbox 的原型机。全部硬件至此就绪，底气十足的微软决定在 2001 上半年，Xbox 发售之前，围绕各大展会发动一波又一波的“春季攻势”。

2001 年 1 月，比尔·盖茨在赌城拉斯维加斯举办的 CES（Consumer Electronic Show，电子消费展）会议上公布了 Xbox 的最终版的主机和手柄造型。考虑到 Xbox 内部零件数量繁多，主机发热量大，微软设计了一个左右插满散热槽、体积不亚于 PC 机箱的庞大造型。Xbox 足足比 PS2 大了厚了一圈。黑匣子的威猛造型赢得了男性狂热玩家的胃口，却让轻度用户和女性玩家敬而远之，堪称毁誉参半的设计。同样备受争议的问题是手柄，为了照顾日本市场，日版 Xbox 特意设计了代号为“曙光”（Akebono）的小号手柄，日本以外的用户则使用代号为“公爵”（Duke）的大柄。Xbox 团队找来了 500 名用户测试“公爵”的手感，微软自称“反响不错”。但在 Xbox 发售后不久，几乎所有的美国玩家都抱怨“公爵”的体积太大，难以操纵，微软被迫将日版“曙光”变为全球 Xbox 的标配型号。对照之前的消息，有人甚至半开玩笑地说，“公爵”的手感测试是 500 名 NBA 球员完成的……更为搞笑的是，更换手柄的风波在网上越传越久，很多玩家都认为“Xbox 不懂日本市场，大号手柄遭到了东方人的痛骂，微软被迫重新设计日版手柄”。实际上，日版 Xbox 从一开始便采用了小号手柄，要求更换手柄的群体反而是美国玩家。

2001 年 3 月，比尔·盖茨“空降”东京，在这一年的 TGS 春展会上再度发表演讲。盖茨宣布，Xbox 日本分部即日起在东京正式成立，该分部除了负责 Xbox 在日本的营销、市场调查和第三方合作之外，还拥有属于自己的游戏制作部门。盖茨还颇具自信地宣称，70 家日本公司已经和微软达成合作意向，愿意为 Xbox 开发游戏。但明眼人都能看得出，大部分日厂都抱着骑墙心态观望，并未真正出力。NAMCO、CAPCOM、KONAMI 这三大巨头宣布与微软达成战略联盟，却从未拿出真金白银。Xbox 独占的《恐龙危机 3》只留给玩家一张不知所云的概念海报，日后公布的《寂静岭 2》《潜龙谍影 2》《胜利十一人 7》等游戏也只能算移植自 PS2 的冷饭，了无新意。真正为 Xbox 出力的日本第三方，只有世嘉和 Tecmo。首席执行官香山哲在发布会上与盖茨并肩而立，一口气公布了《喷射小子未来版》《枪之女神》《世嘉 GT 2002》《铁甲飞龙 Orta》等 11 款 Xbox 游戏，半数为独占作品，诚意十足——可惜的是，这份诚意直到最后也没能化为实际销量和金钱收益。在“《死或生 2》独占事件”中戏耍了世嘉一通的 Tecmo，此次则出人意料地将《死或生 3》确立为 Xbox 独占的首发作品。板垣伴信是微软此次行动中惟一拉拢成功的日本制作人，并不为索尼重视的“硫酸脸”，对微软高层谦虚诚恳的态度所打动，成为了日本 Xbox 的中坚力量。除了《死或生》系列的独占之外，板垣还在多年后给 Xbox 带来了精彩纷呈的动作游戏《忍者龙剑传》。

2001 年 5 月，美国洛杉矶的 E3 展再次呈现了“三王混战”的火爆场面，Xbox 取代了已经逝去的 DC，与索尼风头正劲的 PS2 和任天堂初出茅庐的 NGC 同台竞技。微软在发布会上公布了 Xbox 的售价和首发日——11 月 8 日登陆北美，定价 299 美元，日版和欧版发售日待定。美版 Xbox 的登场日期与 NGC 仅隔 3 天，任天堂新主机的售价为 199 美元，比 Xbox 和 PS2 足足便宜了 100 美元，但首发阵容不如 Xbox，两台陆续登场的新主机鹿死谁手，成为了全球玩家关心的话题。虽然 Xbox 的大作群无法与处在开元盛世的 PS2 媲美，但微软在展会上提供了大量《光环》的试玩机，令美国玩家为之疯狂。

在微软风风火火参加 E3 展的同时，NVIDIA 的工程师则面临着火烧眉毛的急迫境地。微软的原定计划是 2001 年 6 月开始生产主机，11 月上旬全球同步首发，美国和欧洲分别配货 100 万，日本配货 50 万。为了完成这一目标，NVIDIA 在 2001 年 1 月硬件到位后便组装出了 Xbox 的工程样机，但样机在考研稳定性的烤机测试中频频崩溃，焦头烂额的工程师翻遍







了每一个细节，直到 7 月才找出了问题所在——主板电流供给不稳，导致显卡花屏。NVIDIA 除了提供 Geforce 3 显卡之外，还包办了 Xbox 的整个主板和芯片组，但 NVIDIA 的芯片组事业刚刚起步，主板设计经验严重不足，最终酿成了这一低级错误，也影响了全球首发的原计划。Xbox 直到 2001 年 9 月才正式进入生产阶段。于 TGS 秋二度"空降"东京的比尔·盖茨在发布会上尴尬地宣布，日版和欧版 Xbox 的发售日由"待定"变为 2002 年春，美版则延期至 11 月 15 日。由于流水线开工时间比预计晚了 3 个月，微软只得丢车保帅，把有限的机器投入成功几率最大、玩家数量最多的北美市场。好在 NGC 的美国首发日也延期至 11 月 18 日，占有 3 天先行优势的微软势必抢尽风头。

2001 年是微软战略转进的一年，也是至关重要的一年。集团给这一年的秋冬两季拨出了 12 美元的宣传预算，其中 5 亿美元用于 Xbox，5 亿美元用于 Windows XP。在财政支持上与主力操作系统平起平坐，充分证明了微软对 Xbox 的重视程度。伴随着疯狂燃烧的 5 亿美元，2001 年 11 月 15 日凌晨，全美 1 万 5 千家零售店同时将 Xbox 摆上了货架。比尔·盖茨亲自飞往时代广场，为主机在纽约的首发活动造势。他将亲笔签名交给了第一位买到 Xbox 的幸运儿，还与玩家在一起疯玩了 2 个小时的《光环》和《死或生 3》。不出微软所料，在首发日排队抢购 Xbox 的用户大都是狂热的 PC 玩家。主频 733 兆赫兹的奔腾 3 处理器、彪悍的 Geforce 3 显卡、支持杜比数字解码和 5.1 声道的高端声卡、DVD 驱动器……如果以 PC 零件售价的标准来看，光是一块显卡的价格就超过了 300 美元，整机价格更是高达 700 美元以上。拥有这一切的 Xbox，却仅售 299 美元，对玩家的巨大诱惑可想而知。况且主机不同于执行多任务的 PC，在同等配置下，Xbox 的表现肯定比电脑更为出色。微软通过接近恶意倾销的价格，凭借超高的性价比，吸引了无数 PC 玩家投奔 Xbox 阵营，正是这批铁杆组成了微软帝国最初也是最牢固的根基。

一个有趣的现象是，在推广 Xbox 时，微软始终对主机的多媒体功能遮遮掩掩。理论上每一台 Xbox 都拥有播放 DVD 视频的功能，但微软却将这一功能"封印"在了单独销售的 DVD 遥控器当中，不鼓励普通用户把 Xbox 当做影碟机使用，与索尼推广 PS2 的宣传思路背道而驰。微软制定这一策略，出于多方面考虑。Windows XP 的多媒体功能和新版 Media Player 是微软操作系统部这一时期的宣传重点，Xbox 团队当然不可能跟集团内的兄弟"自相残杀"。另一方面，索尼对 DVD 的大力推广，让急于寻求廉价影碟机的观众早早就购入了 PS2，微软没有办法，也没有必要在这方面与占绝对优势的索尼做过多纠缠。况且过多的非玩家群体购入机器，也会导致主机的软硬比下降（PS2 和 PS3 都有这一问题），这是第三方软件商不愿意看到的情况。"Xbox 的首发货源本来就有限，我们不希望一名狂热的铁杆玩家排着长队来到商店门口，却发现本来属于自己的主机被一名对游戏不太感兴趣的用户抢走。"罗比·巴赫的这番言论，可以算作微软对此事的官方解释。



以今天的眼光来看，Xbox 的首发阵容谈不上尽善尽美，但足够丰富，从 ACT、AVG、FTG、SPG 到 RAC，应有尽有，《死或生 3》《哥谭赛车计划》《阿比逃亡记》都是颇能吸引玩家的游戏。最重要的是，Xbox 在诞生时便拥有扛鼎的金牌大作《光环》护驾，而 NGC 则完全拿不出能够相提并论的首发游戏。截止 2001 年 12 月 31 日，Xbox 售出 150 万台，比 NGC 多出 30 万，软硬比为 2.4，高于同期 PS2 的 1.9 和 NGC 的 1.5，《光环》与 Xbox 的销量比则接近 1：1。在 TV 游戏界与经验丰富的索尼和任天堂正面交锋，首次登场便能获得次席位置，这一成绩算得上相当出色。

相较势如破竹的美国首发，微软在海外的征途要艰辛的多。考虑到日本玩家对枪车球并不感冒，微软在日版 Xbox 首发时特意去掉了在美国销量颇高的《光环》和《NHL 冰球》，游戏阵容以日厂的本土作品为主。微软为日本首发打出的广告语是"游戏绝不相同"（Game Will Never Be The Same），意图提现 Xbox 比 PS2 和 NGC 更加高龄化和硬派的定位。滑稽的是，这句宣传口号却成为了十足的笑柄。日版 Xbox 首发时确有不少大作登场，但《幻魔鬼武者》《寂静岭 2 最期之诗》《信长之野望 岚世纪》等主打游戏均为移植或强化作品，很难相信有玩家会为了这几坨冷饭购入 Xbox 主机。独占的《死或生 3》和《喷射小子未来版》日版销量同样惨淡，让 Temco 和世嘉大失所望。首发 3 天内，微软只售出 13 万台主机，这一数字与 PS2 的 98 万相差太多，50% 不到的消化率也让人大跌眼镜。

在得不到日本第三方支持的情况下，Xbox 在东京的分部又展开了"曲线救国"的制作人拉拢计划，试图将脱离原公司的独立监督拉拢至微软旗下，为 Xbox 打造独占作品。SQUARE 著名制作人石井精一和世嘉 SonicTeam 骨干大岛直人被微软开出的条件所吸引，脱离了原公司加入 Xbox 阵营，但前者的《魔牙灵》和后者的《布林克斯 时空清扫者》都只能算不过不失，销量和口碑双败，更不能起到振兴日本 Xbox 事业的作用。从 2004 年开始，日本玩家惊讶地发现，除了雷打不动的《死或生》和"《忍者龙剑传》系列"，Xbox 已经不再推出针对东方玩家口味制作的游戏，日本团队早已选择放弃，令主机自生自灭，这种不负责任的态度为微软带来了十分恶劣的影响，以至于次时代的泉水镜上台时不得不向记者反复强调"平台信用"这一概念，向玩家保证不论 Xbox360 在日本的情况如何，用户都有新的日式游戏可玩——这正是它的上一代主机没能办到的事情。

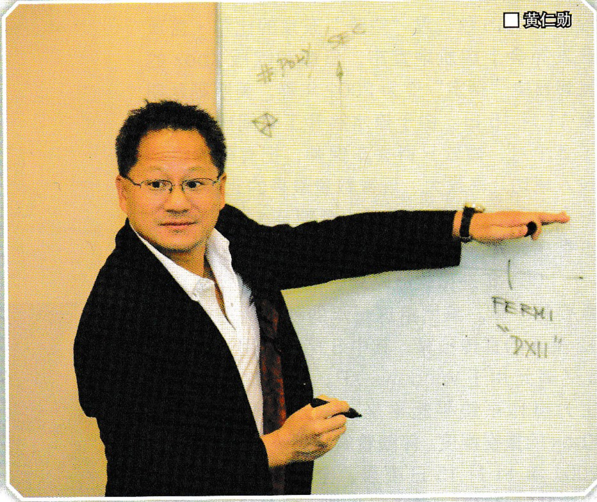
微软对欧洲市场也缺乏足够的了解与准备，混乱的定价策略让微软一败涂地。除了英国之外，欧洲的大部分发达国家都使用欧元作为统一货币，但欧元在每个国家的实际购买力都是不同的。微软想当然地为欧元区国家的 Xbox 定制了统一售价，让玩家哭笑不得。为了对抗随后登陆欧洲的 NGC，自乱阵脚的微软居然在欧版 Xbox 首发一个月后就削减了 40% 的售价，令人咂舌。很多对微软失望的玩家都转型成为 PS2 和 NGC 用户。Xbox 在美日欧全部首发后不久，便暴露出了很多售后问题。首先是欧美玩家抱怨标配的"公爵"手柄太大，微软不得不自掏腰包将全部手柄换为日版的"曙光"。此后，日版 Xbox 又发生了光驱划伤光盘的恶性事件，使得日本玩家给 Xbox 扣上了"凶箱"的恶名。美日欧三地的 Xbox 光驱都来自同一生产线，但只有日版 Xbox 出现了刮盘的问题。微软自己都无法解释这种奇特现象，只得再次"破财消灾"，免费更换全部问题主机的光驱。惟一值得欣慰的是，初代 Xbox 并没有出现"三红"那样大面积强制召回的恶性事故，宽大的机箱和厚实的用料给这台功耗颇大的主机提供了足够的散热和工作空间，稳定性值得肯定。

艰难前行

收拾掉了日本和欧洲首发带来的一堆麻烦之后，微软于 2002 年 5 月如期参加了 E3 展会。与一年前两大主机蓄势待发的局势所不同，此时 Xbox 和 NGC 均已经在全球部署完毕，建立了属于自己的物流和零售系统，软件阵容也颇具规模。2002 年 E3 的参展游戏群极为豪华，火药味甚浓。索尼不失时机地公布了 PS2 降价至 199 美元的利好消息，持续压制对手，微软也只得选择跟进，迅速将 Xbox 的售价也调至 199 美元。然而，硬件供应商那边却出现了矛盾。按照 2000 年 3 月 7 日签署的合同，NVIDIA 给前 500 万块 Geforce 3 显卡开出的报价为 50 美元，下一批次，即第 500 至 1000 万块显卡的报价不能超过 43 美元，但 NVIDIA 却依然按照 50 美元的价格给微软供货。NVIDIA 的 CEO 黄仁勋给出的理由是“工艺制程进步不够大，还没能大幅提高良品率，降低生产成品，因此依然按照原价出货”。浑水摸鱼的 NVIDIA 甚至想要人为降低显卡运行频率以提高良品率，如果此事成真，恐怕会成为比“三红”更为劲爆的主机丑闻。

面对这种严重违背合同的行为，Xbox 团队主席罗比・巴赫严词通告了 NVIDIA，以诉讼威胁对方。没想到黄仁勋的回应却十分淡定：“想打官司？愿意奉陪。”这一态度令微软傻了眼。一旦闹上法庭，Xbox 必须暂停销售，这是微软无法承受的情况，也是黄仁勋敢于撩虎须的根本原因。无奈之下，微软只得和 NVIDIA 展开法律仲裁，整个仲裁过程持续了大半年，直到 2003 年 2 月才宣告结束。这一围绕毛利率展开的漫长纠纷，破坏了微软与 NVIDIA 的合作关系，也直接影响了日后 PS3 和 Xbox360 的走向。

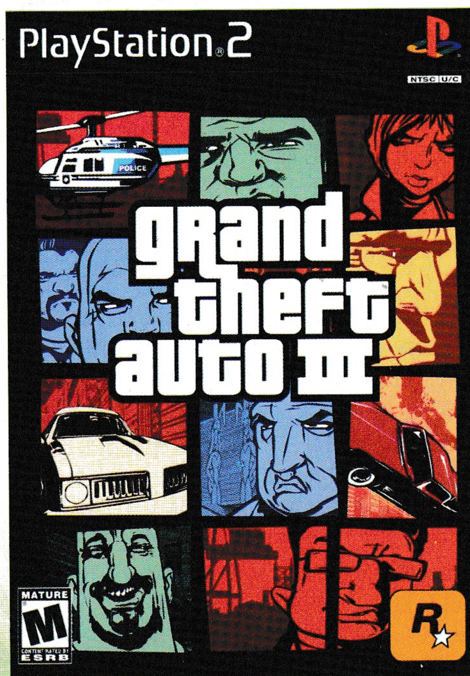


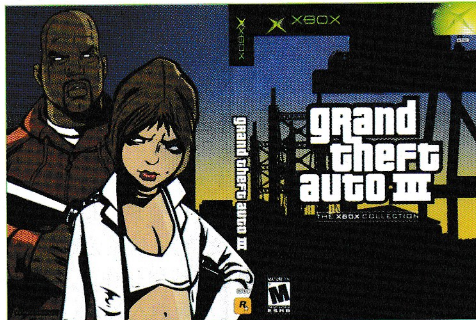


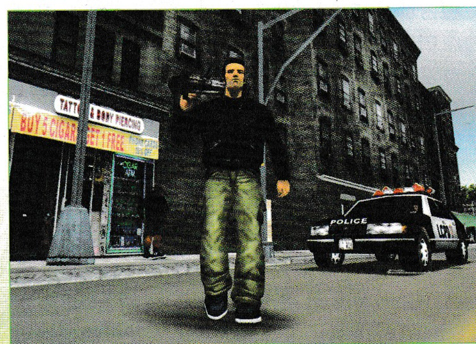
□黄仁勋

PS2 的成本负担比 Xbox 更低，降价多次成为索尼的杀手锏，让微软疲于奔命。一方面，Xbox 的性能确实比对手更高，另一方面，PS2 的零件全部由索尼掌管，虽然兴建的工厂为 SCE 带来了巨大的财政危机，但 PS2 持续热卖后，自主生产带来的低成本又让公司上下喜笑颜开。反观微软一侧，NVIDIA 拥有 Xbox 的生产权、报价权和知识产权，让微软丧失了主动性。芯片由哪一家工厂生产、每块显卡的制造成本等敏感问题统统由 NVIDIA 说了算，微软难以降低采购成本。2004 年，SCE 将 PS2 的 CPU 和显卡成功融合，推出了 70000 超薄型号，大幅降低了成本，也增加了玩家的购买欲望。而与微软合作的英特尔和 NVIDIA 在 PC 领域互为仇敌，二者出于保护技术机密的原因，根本不可能将 CPU 和显卡融为一体。微软只得在网卡、声卡等非重要部件上削减开支，效果极其有限。因此，在整个 Xbox 生命周期里，这台主机一直保持着硕大的体型，无法实现轻量化和小型化。最糟糕的是，由于 NVIDIA 持有 Xbox 图形技术的知识产权，即使 Xbox360 不使用 Geforce 显卡（这一假设在日后成为了事实），微软依然要向 NVIDIA 交付权益金。

即使与 PS2 同时降价，缺乏独占游戏群支持的 Xbox 依然活在索尼的阴影之下。令微软吃惊的是，在 2001 年秋至 2002 年冬天这段时间里，帮助 PS2 将对手踩在脚下的游戏并非《最终幻想 X》《潜龙谍影 2》等宣传多年的知名大作，而是来自 Rockstar 的黑马《GTA Ⅲ》。比尔・盖茨可以为 Xbox 持续烧钱，但他无法容忍这一品牌形象遭遇污点。为此，艾拉德成立了一个名为“星法院”的内部机构，在 ESRB 组织之外，对质量不佳和充满争议的游戏进行“二度审查”。这种“私刑审判组织”在游戏界并非先例，任天堂和世嘉为了控制游戏质量，都曾在美国成立相似的机构。《GTA Ⅲ》在研发阶段就是一款跨平台游戏，Rockstar 在发行前曾将 Xbox 版递交“星

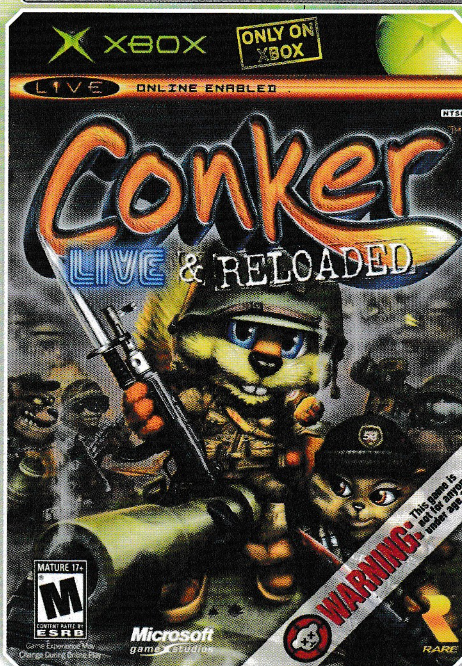




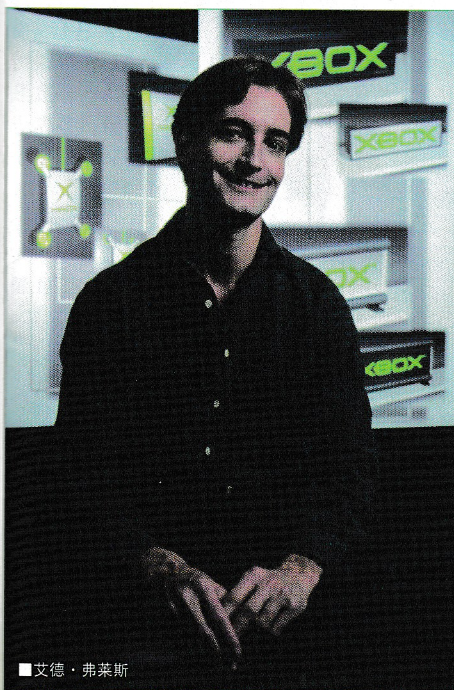








法院”审核，害怕引起舆论漩涡的微软以“游戏中存在嫖妓、杀警等不良内容”为理由将该作驳回。Rockstar 只得将该作送往 SCE 审查，制度较为宽松的索尼给这款“十恶不赦”的游戏开了绿灯，顺便以 50 万美元的低廉价格买走了限时独占权。《GTA》的 1 代和 2 代并不出名，3 代在发售前的声望也并不高，微软和索尼都没能料到，这部游戏会成为一款改变业界格局的惊世之作。后来的发展所有人都很清楚——《GTA Ⅲ》和其资料片《罪恶都市》成为了 2001 和 2002 年最为畅销的 PS2 游戏，可怜的 Xbox 玩家直到 2003 年末才玩到这两部作品的移植冷饭。即使是后来的资料片《圣安德利亚斯》，PS2 版也要比 Xbox 早发售一年，让微软吃了大亏。正因如此，进入次时代后，Rockstar 成为了各方重点联络的对象，微软更是不惜重金，将《GTA Ⅳ》早早拉入了 Xbox360 的阵营。



■艾德・弗莱斯

除了错失《GTA Ⅲ》之外，收购 Rare 也是 Xbox 在早期犯下的重大失误。作为任天堂最重要的第二方，Rare 在 90 年代的实力有目共睹，他们几乎凭借一己之力为孤单力薄的 N64 在欧美撑起了半边天。然而，进入 NGC 时代，Rare 的人才流失越发严重，公司管理混乱，开发效率极其低下，微软对此一无所知，但任天堂却将这一切看在眼里。2001 年，Rare 在公司的圣诞贺卡上画了一个绿色的 X 标志，微软认为这是他们向 Xbox 抛出的橄榄枝，随即展开了谈判。负责收购 Rare 的高管是微软游戏工作室的老将艾德・弗莱斯，吞并《帝国时代》开发商 Ensemble 正是他当年的大手笔，给微软的游戏产业贡献颇多。

任天堂开出的筹码是 3.75 亿美元，这一价格遭到了多数人的反对，却被弗莱斯所接受。要知道，劳苦功高的 Bungie 给微软打造了多部《光环》，但这部公司在当年的收购价也不过只有 8000 万美元。3.75 亿的天价对于 Rare 这家百余人规模的企业而言，未免太过离谱。弗莱斯一意孤行的理由是 Rare 在 N64 时代的功勋卓著。《007 黄金眼》作为 90 年代最成功的主机 FPS，销量高达 700 万，超过了后来 Xbox 的初代《光环》，续作《完美黑暗》也有着极为不俗的口碑和销量。只要 Rare 在整个 Xbox 生命周期内，能够贡献出一部媲美《黄金眼》的杰作，那么微软就可以轻松补回这 3.75 亿美元的支出。弗莱斯力排众议，最终促成了这次交易。当记者事后询问美国任天堂副总裁乔治・哈里森对 Rare 的看法时，这位老油条以戏谑的口气回答道：“一群傻帽，感谢微软提供了一笔如此划算的买卖，我们会用这 3.75 亿美元打造更多的豪华大作”。不甘示弱的弗莱斯则反唇相讥：“毕竟他们失去了最重要的工作室，需要找一些借口来掩盖自己的损失，这样的回答在我意料之内。”遗憾的是，微软最后真的成为了哈里森口中的“傻帽”。任天堂十分清楚，曾经缔造辉煌的骨干人员早已各奔东西，微软耗费天价购买的 Rare 不过是一具光鲜亮丽的躯壳，没有实际战斗力。《鬼屋大冒险》恶评如潮，《凯密欧》和《完美黑暗 ZERO》跳票多年，最终成为了 Xbox360 的首发游戏，口碑却只能算做及格。Rare 在整个 Xbox 时代称得上佳作的游戏只有《坏松鼠 重装上阵》，但这款作品也只是 N64 的复刻版，缺乏新意。

Rare®

截止 2002 年末，Xbox 全球累计销量仅为 580 万，远低于预计的 900 万目标。NGC 虽然暂时坐稳了业界第二的位置，但装机量也只有 910 万，并且同样积压了大量卖不出去的库存。作为领头羊的 PS2 则固若金汤，3600 万的全球销量傲视群雄，难怪时任 SCEA 总裁的平井一夫在发布会上笑称：“PS2 在比赛中早已遥遥领先，我们的乐趣只剩下在后视镜中观赏谁能夺得亚军奖牌。”尽管局势极为不妙，但以比尔・盖茨为首的微软高层此时依然对 Xbox 抱有信心。任天堂在 2002 年的软件攻势迅猛而不懈余力，底牌出尽的 NGC 未能在年内突破千万大关，这一成绩谈不上出色。而 Xbox 在当年 E3 公布的诸多大作尚未发售，一旦微软恢复元气，从 NGC 手中抢回次席位置并不是问题。另一方面，在宏观局面上，微软已经彻底失去了压倒 PS2 的机会，但 Xbox 的网络机能大有潜力可挖，装机量并不能说明一切，微软可以凭借在线游戏这一战场获得局部胜利，为日后积累资本。这一计划，正是我们今天所熟知的 Xbox LIVE。

大联机时代



对于Xbox团队而言，LIVE其实并不算什么新鲜概念。在1999年5月5日的最高层会议上，盖茨批准Xbox项目的同时，也顺手给LIVE计划开了绿灯。可以毫不夸张地说，在盖茨等微软高层眼里，LIVE服务的兴衰成败，比Xbox能否赢得主机大战更为重要。Xbox是微软征服客厅的马前卒，而LIVE则是将Xbox与整个网络计划连接的枢纽。盖茨最初设想的LIVE是一个拥有复杂社区网络、在线视频点播、数字版游戏下载的综合业务。在艾拉德的劝说下，Xbox团队最终放弃了大部分增值服务，将资源放在最基本也是最重要的网战服务器之上，其余功能则留给日后的Xbox360实现。

在线游戏不同于网页浏览或文件下载业务，它所需的流量并不大，却对延迟有着极为敏感的要求。为了打造最畅快的游戏体验，微软决定从基础网络下手，耗资20亿美元，委托组建城际网的专业公司Level 3，在西雅图、东京和伦敦三地建造了三座规模庞大的大型网络中心，又在各大城市建立了71个规模较小的数据基站，整个系统从2001年夏开始动工，工程历时一年半，网络全长2万公里，吞吐量超过微软主页，处理速度惊人。2002年11月15日，在Xbox北美首发一周年之际，微软正式在全球同步启动了LIVE服务。

LIVE采用的是统一化服务，不论是第一方、第二方、还是第三方游戏，统一由微软提供对战服务器。拨号设置、游戏ID、玩家信息等隐私数据也由微软统一掌控。这种策略是一把双刃剑，能够给玩家带来规范、爽快、流畅的网络体验，但也很容易得罪实力雄厚的大型第三方，EA正是第一个公开向LIVE叫板的公司。索尼一直采用允许第三方自架服务器的运营模式，况且微软自己的XSN体育系列也在跟EA Sports竞争，EA不希望看到微软通过LIVE收集玩家信息，进而完善自己的产品，与EA Sports对抗。在70家游戏公司加盟LIVE的同时，EA却成为了微软号召力的污点。对此，艾德・弗莱斯做出了让步，他放弃了微软的体育品牌XSN Sports，并同意与EA分享部分LIVE服务费的利润，这才换来了EA的全力加盟。

标配网卡和硬盘的Xbox在网络功能方面自然有着得天独厚的优势。索尼为了降低PS2的售价，将网络相关的组件单独销售，严重影响了开发者对在线游戏的积极性。后来的超薄PS2虽然自带了网卡，却无法使用硬盘，导致《最终幻想XI》等部分作品无法运行。为了推广网络，微软也付出了代价。硬盘的高昂成本让Xbox团队的财政状况雪上加霜。不论容量多大的硬盘，都需要磁头、乘轴、马达等基本零件，这些部件的成本是难以降低的。硬盘公司往往选择在相同的价位上更新碟片容量更大的新产品，无法降低老型号的售价，这就是Xbox硬盘容量仅为8GB，但其成本在多年来一直居高不下的原因。

除了推广网络对战之外，微软的心中其实还打着防盗版的如意算盘。Xbox的架构与PC过于接近，破解对于技艺高超的黑客而言无异于小菜一碟。2002年夏天，各类改机芯片便火热出炉，头疼不已的工程师不断更改主板的细节设计，依然未能阻止破解者的毒手。微软意图用LIVE服务，让更多玩家将自己的Xbox接入网络，继而"弃暗投明"，彻底远离盗版光盘。可惜黑客的更加神通广大，能够通过探测电源开关键程更改工作模式的改机芯片迅速出现了。玩家只需长按电源键启动"正版模式"，就能避免启动改机芯片，安心享受LIVE网络。到了Xbox360的时代，破解方式由改机变为刷机。刷写光驱固件与贩卖改机芯片不同，并不违背大部分国家的法律，盗版情况更加严重。不过这一次，LIVE工程师可以直接在网络上探测到固件的变更，微软随机开始了讨伐行动，大量使用盗版的Xbox360变为了"BAN机"或"自BAN机"。

LIVE的服务质量毋庸置疑，然而在长达2年的时间里，玩家都面临着无游戏可玩的尴尬境地。同LIVE一起推出的联网游戏只有6款二线作品，号召力有限。作为十年前主机领域最火热的FPS，初代《光环》与Xbox一同首发，此时LIVE尚未开放，Bungie也就没能制



作互联网对战模式，将这一关键功能留给了《光环2》。微软筹备了一批支持LIVE的瞩目大作，并将其发售日统一定为2003年冬，意图凭借网络功能向对手发动一波凌厉的进攻，但最终结局却令人失望。Level 5媲美《最终幻想XI》的网游大作《真梦生活在线》不幸难产，成为了压死Xbox日本事业的最后一根稻草。《死或生 Ultimate》和《光环2》则从2003年跳票至2004年冬。百无聊赖的LIVE玩家苦熬一年，却依然无米下炊。软件阵容的极度匮乏让NGC再次找到了反击的缝隙，第一次坐上了圣诞期间主机销售榜的首位。虽然NGC拿得出手的作品只有《马里奥赛车 双重冲击》和《口袋妖怪竞技场》，但Xbox却拿不出一款可以与其抗衡的独占大作，只能继续以跨平台游戏支撑门面。

Xbox在2003年的碌碌无为给微软游戏工作室引发了地震。艾拉德意图向Bungie施压，强迫他们尽早推出《光环2》。弗莱斯向上司解释，理论上这部作品的确可以在2004年春天面试，但Bungie的全体员工可能会在游戏发售之后被炒鱿鱼，整个Xbox团队的面子也不会好看，只有给开发组更多的时间，让他们在2004年冬发售游戏，才是正确的选择。艾拉德出身于操作系统团队，在他的眼中，游戏与普通软件并无区别，只要投入更多的人力财力，就能让任何作品在指定时间内完成。而弗莱斯则将游戏创作视为艺术事业，给旗下的制作组提供了最好的资源，并默许他们为保障游戏质量而牺牲上头制定的商业计划，这种作风让他在开发者心目中建立了“保护者”的形象，使其在游戏工作室中颇具威望，却不得微软高层的青睐。艾拉德最终选择了妥协，同意将《光环2》的发售日延期至冬天，作为报复，愤怒的他架空了弗莱斯的权利，使得后者最终选择从微软辞职。

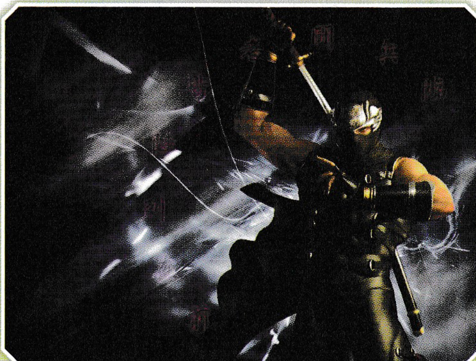
2004年，潜伏2年之久的Xbox终于焕发出了生机与活力。《忍者龙剑传》《星际传奇》《钢铁之狼》等画面与游戏性俱佳的一流大作相继登场，再度展现出了PS2难以企及的强大机能。3月末，微软先发制人，率先将Xbox售价降低至149美元，这一动作比PS2提前了足足半年，在市场引起一阵冲击。此后，位于世界各地的工厂加速生产，为Xbox在年末商战储备了足够多的库存。PSP和NDS成为了2004年末商战的重头大戏，不涉及掌机领域，坐山观虎斗的微软则乐不可支，悠闲地看着两大对手激烈地消耗着财力人力。任天堂为了保障NDS的首发成功，几乎放弃了NGC的软件支持，让“方糖”在2004年的销售情况彻底跌入了谷底。虽然PS2拥有极其豪华的独占阵容，但微软对于《光环2》的号召力依然有足够的自信。在游戏发售一个月前，微软便开始在各大影院投放银幕广告造势，并且在纽约、洛杉矶、伦敦等大城市举办了不亚于主机首发的销售活动。时隔3年，士官长再一次引爆了Xbox市场，《光环2》的全球同步首发十分成功，24小时内便售出230万套，销售额达到1.25亿美元，超越了当时所有娱乐产品的首日记录。

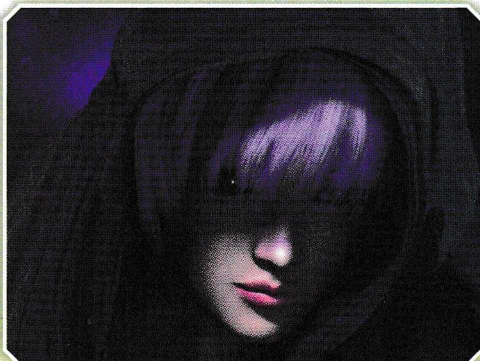


时至今日，我们已经见过了太多销量和影响力足以与电影工业叫板的怪物级大作，如《战争机器》《使命召唤4》《GTA Ⅳ》等，但究其本质，这种营销模式的鼻祖，正源于当年的《光环2》。有了这部力挽狂澜的巨作，再加上暑期储备的充足库存，Xbox在整个2004年冬季持续压制着PS2的销量，完成了奇迹般的壮举，这一季度也成为了Xbox这台烧钱的短命主机在整个生命周期里惟一实现盈利的一个季度。其实支持PS2的玩家并不比Xbox的拥趸少，但索尼为了将生产线转向超薄PS2，错误地提早结束了厚机的生产，导致圣诞商战供货不足，错失了大量商机，追悔莫及。《光环2》为主机销量注入了一针强心剂，也为LIVE的推广做出了不可磨灭的贡献。在短短的一个月时间里，LIVE用户数量便从90万飙升为200万，90%的玩家付费加入LIVE的目的就是为了体验《光环2》的网战。由于Xbox360向下兼容Xbox的软件和网络服务，玩家的执着也就顺理成章地延续到了次时代。即使是《战争机器》也没能结束《光环2》的网战热潮，直到2007年《光环3》发售后，2代的人气才逐渐降温。

上一代主机大战以PS2的一亿累计销量划上了句号，但忽视在线服务却成为了索尼的致命软肋。Xbox LIVE之所以能够成功，就在于它抓住了最核心、最狂热的网战玩家，用优质的对战服务令他们难以自拔，游戏时间成倍增长，带来了难以想象的可观收益，这一切都是Xbox区区2400万的装机量所无法体现的事实。过于核心向是初代LIVE服务的最大弊端，只有10%的机主参与了这一服务。为了推广LIVE，同时也为了赚取更多利益，微软在Xbox360的第二代LIVE中引入了“金会员”和“银会员”的概念，定期举办银会员网战限时体验，拉拢更多用户缴纳会员费，取得了十分不错的效果。起步较晚的索尼则被迫将PSN最核心的对战服务设定为免费，以此吸引了不少玩家，但其收益无法始终无法与LIVE的“金会员”相提并论。Xbox360能够实现财政黑字化，正是拜LIVE服务的巨大利润所赐。微软虽然在正面战场一败涂地，但在无形的网络世界，LIVE已经成功占据制高点，完成了Xbox进军市场的初衷。







再玩一次

2002年春，Xbox首发后不久，微软就展开了下一代产品的研讨计划。当然，Xbox360这一正式名称在当年并未确认，团队使用“Xenon”作为次时代主机的代号。Xbox的发售比PS2晚了足足一年半，Xbox360若想成功，就必须抢占先机，至少要做到与PS3同期发售。微软的员工在当年都认为，这是一个很难实现的计划，只能尽力而为，他们不知道的是，索尼在研制PS3的过程中也碰到了大麻烦。PS3项目于2000年夏天上马，启动时间极早，却经历了太多的坎坷。由于PS2的CPU“情感引擎”已经达到了当时SCE半导体工艺的极限，索尼没有能力独立设计更大的芯片，只得考虑探索并行工作模式，将16块“情感引擎”插入同一块主板之上，作为原型机测试性能。量变不一定能引发质变，这台蹩脚的原型机给SCE带来了灾难性的测试结果，逼迫索尼最终放弃了独立研制PS3的计划，与IBM签订了共同研发CPU的合同。

PS2与Xbox的战争，并不能简单视为索尼和微软的战争。独立研发PS2的SCE，所面对的真正对手并不是微软，而是英特尔、NVIDIA等Xbox硬件供应商，乃至整个美国硅谷的IT产业联盟。不以半导体工业见长的索尼，根本不可能与硅谷的众多虎狼之师拼抢性能，只得通过率先发售的策略巩固市场。实际上，比尔·盖茨在批准Xbox计划之前，就已经预料到了这个结果。IT产业的上层资源早已被美国人垄断，闭门造车的SCE无法凭借一己之力设计出与微软相抗衡的主机，一旦走投无路的索尼选择与硅谷巨头共同研发PS3，丧失了技术主导权，那么微软的计谋就得逞了。

在微软和NVIDIA围绕Xbox显卡报价不断扯皮的同时，二者的关系越来越糟，黄仁勋已经意识到自己不可能在次时代主机领域和微软继续合作。而缺乏显卡研制经验的索尼也带着自己的商业模型和各大硅谷巨头谈判，NVIDIA顺理成章地接过了SCE递来的橄榄枝，成为了PS3的显卡供应商。



除了与NVIDIA的法律仲裁之外，微软在2002年的显卡界还有一件更加重要的事要完成，这就是Direct X 9的发布。9.0继承了8.0的架构，并将其先进思想继续发扬光大。低级着色语言全面升级为高级着色语言（HLSL），程序代码更为灵活，大幅提高了开发者的效率。微软还在这一代引入了浮点化运算的概念，放弃了沿用多年的纯整数化数据。颜色数据在反复四舍五入、掐头去尾的过程中，会遭到很大的损失，很多色彩、光线的细节都在取整的过程中消失了，而浮点化的数据则能够保存这些细微的差别，为玩家带来更为细腻、真实的画面，也给HDR等次时代技术奠定了基础。在NVIDIA闹别扭的时候，微软与另一大显卡巨头ATI牵上了线，联手推出世界第一块Direct X 9显卡Radeon 9700，将NVIDIA的显卡市场杀得人仰马翻，获得了商业和技术领域的又一次双赢。经历了这次失败后，NVIDIA对微软大为敬畏，再也没有搬出和微软唱反调的技术，回归到之前与历代Direct X紧密合作的正常路线。



值得一提的是，研发Radeon 9700的团队ArtX正是NGC的设计者，他们与任天堂的合作模式给了微软很多启迪。ATI在NGC研发完毕后，便将知识产权和制造权打包卖给了对方，自己只收取每一台主机的设计费用，IBM也采用了相同的政策。任天堂可以带着双方给予的核心技术，自行寻找需要的工厂进行芯片生产，有效降低成本。对于微软而言，这种模式无疑要比Xbox项目中被英特尔和NVIDIA牵着鼻子走的情况更具吸引力。当然，为了保持向下兼容性，这两家公司依然是下一代主机的考虑对象，但罗比·巴赫等微软高层不愿再度受制于人，知识产权问题成为了新一轮谈判的底线。NVIDIA早已确立了与索尼的合作关系，他们的显卡产业正处于低谷期，全面负于ATI，再联系之前一系列的恶劣事件，微软打消了与他们继续合作开发主机的想法。至于CPU，与微软向来关系融洽的英特尔同意在未来以50美元低价提供市售300美元的高频处理器，但开放知识产权等于断了英特尔生存的根本，公司根本不可能在这一问题上与微软妥协。对奔腾4“高频低能”的差劲表现，微软也感到十分失望，遂选择了IBM成本更低、功耗更小的多核CPU方案。尽管Xbox360在首发之初有着高功耗、高发热、高噪音的“三高”恶名，但如果微软选择奔腾4作为CPU，这台主机在能耗控制方面的表现只会更为糟糕。

微软直到2003年8月才正式与IBM和ATI签订正式合同，这一时间比索尼晚了大半年。按照常理，微软想要在PS3发售前推出新主机已经是“不可能完成的任务”，但实际

上，微软、索尼、任天堂都将硬件研发权利交与了IBM、NVIDIA和ATI，主机的研发进度取决于这三家公司的节奏。IBM无疑是最为忙碌的一方，除了为三大主机厂交付设计之外，他们还要给Mac和服务器用户研发产品。在人力资源如此紧迫的情况下，工程师团队根本无法为三部主机分别设计完全不同的方案。索尼与IBM的合作最早，SCE在2002年便支付了5亿美元的研发费用。PS3和Xbox360对CPU的设计要求十分接近，为了尽可能缩短时间，IBM在Xbox360上沿用了大量"Cell"研制成功的技术。耗费巨资，却充当了为别人做嫁衣的可悲角色——这便是丧失技术主导权的弊端。

就血缘关系而言，今天的三大主机其实与NGC最为接近，三者都采用IBM的Power PC作为CPU架构。Wii的环境完全继承了NGC，开发者自然轻车熟路。Xbox360则相当于NGC的扩大版，相较初代Xbox，架构上的变更不少，但微软提供了基于Direct X 9.0c的开发套件，以PC为桥梁，让程序员顺利过渡到了次时代。硬件变化最大的莫过于PS3，日厂在PS2积累的大量开发经验，在PS3上完全无法延续。欧美厂商也难以驾驭Cell过于强调多核的运作模式，往往将跨平台游戏的PS3版敷衍了事，造成了次时代初期Xbox360画面领先的情况。至此，比尔·盖茨的长期战略完全成功了：将索尼引入自己所不了解的硅谷世界，再以成熟的开发环境击败对手。

Xbox的开发商能够顺利过渡到Xbox360，并非微软一家公司的功劳，这一技术大迁移的背后还有诸多第三方的努力。随着时间的流逝，开发商大都绕开了微软预设的API中间层，直接访问硬件资源，以榨干Xbox的全部潜力，尽量缩短这台"落伍电脑"与同时代高端PC的差距——Bungie的《光环》系列便一直采用这种开发模式。当然，Geforce 3没有纯浮点渲染能力，但绕过Direct X 8这层API之后，开发者也能通过各种特殊方式在Xbox上实现部分9.0级别的特效。2005年，Xbox迎来了颇为璀璨的黄昏岁月。《虚幻锦标赛2》《半条命2》《孤岛惊魂》等FPS大作，以顶级图形技术代言者的身份，相继降临Xbox平台。即使在年末Xbox360首发后，初代Xbox依然保持着旺盛的销量，让人难以相信这是一台即将被取代的主机。实际上，为了压制PS3，微软人为地缩短了Xbox的生命周期，让这台刚满4岁、身处壮年的主机将领跑旗帜交给了继任者。但作为主流机种，Xbox的软件市场当然不会这样草草结束。第三方对Xbox的支持，一直持续到了2007年。

作为次时代的领跑人，Xbox360顺理成章地继承了初代Xbox的优点，也改进了前人的诸多不足。以白色为主的基调，更具家电风格的机箱设计，以及全新设计过的无线手柄，让Xbox360摆脱了和"绿巨人"一样高大粗犷的印象，成为了李小龙般矫健灵活的化身（艾拉德语）。游戏支持方面，凭借疯狂砸钱的"银弹策略"，微软虽然没能争夺到更多的独占游戏，但至少大幅削弱了PS3的独占阵容。Xbox360最大的败笔莫过于让玩家谈虎色变的"三红"，微软高层片面地将Xbox的失败单纯归结为上市时间过晚，为了2005年冬的首发计划，整个团队故意忽视流水线和样机上已经发现的诸多隐患，顶着低下的良品率和不成熟的无铅焊接工艺，生产出了千万台主机，最终酿成了惨剧。如果Xbox360能够像初代360那样，在样机阶段就对稳定性进行全面测试，并逐一排查问题，完全可以避免如此惨烈的恶性事故。

对比更加出色的继任者，初代Xbox取得的成就并不算光辉夺目，但微软成功通过这台黑色主机打入了之前毫无了解的TV行业，并积累了大量宝贵经验。业界一直将微软称作一家以"2.0精神"为核心的企业，用第一代产品排雷探场，第二代产品大举进攻，早已成为公司擅长的扩张策略。对于比尔·盖茨个人而言，Xbox付出的33亿美元，以及随后的一系列争议与纠纷，不过是攻进主机领域所必须缴纳的学费而已。2005年，在Xbox360正式公布之际，盖茨接受了《时代周刊》的采访，早已将昔日荣辱视为过眼云烟的他表现得十分豁达，他笑谈道："第一代Xbox就像一盘街机游戏，只有当你向里面扔进去的硬币足够多时，屏幕才会显示：你可以再玩一次了。仅此而已！"





后记

考虑到《游戏·人》曾经刊登过类似题材的文章，为了尽量避免内容的重复，笔者没有在不必要的人事纠纷和内幕传言上浪费笔墨，将行文重心放在围绕Xbox这台主机所诞生的技术策略和商业智慧之上，理清它从初生到隐退的来龙去脉，并引入与今天的主流机种Xbox360的对比，让各位能够了解到Xbox遭受挫折的原因，以及Xbox360顺利腾飞的源泉。希望广大读者不要将本文当做一篇简单的主机回顾文，而是将其视为整个游戏界历史在十年间的一份记录。以史为鉴，方能知兴衰，任何一台主机的成功与失败，都并非单纯的机遇博弈，而是多重历史原因促进之下的必然结果。作为TV游戏界新人微软推出的第一代主机，基础薄弱的Xbox注定无法具备PS2那般横扫一切的王者之风，但它吸取的宝贵经验，却成为了日后Xbox360成功的基础。Xbox这台魔力黑盒虽然只在主机大战中争得了亚军的席位，但其强大的性能、硬派的软件和浓烈的个性都已经成为一代玩家不可磨灭的记忆，让它在主机历史上获得了属于自己的一席之地，一片天空。

经年长夜宿命再临！

——为《Fate/zero》而书

《Fate/zero》自2011年10月1日深夜起，在日本国内多家电视台陆续开播。是时，众多月厨头顶青天，狂喜乱舞，一时间面对睽违已久的Fate系列续作动画不知所措。说到Fate，其实是《Fate/stay night》的简称。提起它的时候，诸位读者会否会心一笑，想到了某杂志随刊附赠的治愈系邪神——没错，就是下图站在透明塑料盒子上的那位。

尽管这典故看上去更像是一个笑料，却也起到了无心插柳柳成荫的效果，至此，不论是SABER的大名，还是热播动画《Fate/stay night》本身，一路上都成了众多ACG饭们津津乐道的话题。

从它悄然落幕，到续作地再度浮出，时间已经过了五年。在这五年中，可能有人失恋了又恋爱，或脱团了再入团，对于所有人来说，五年都并不是短暂的时间。没错，这宿命一般的再次相遇，就如同小学毕业以后心上人在高中转学后的见面，颇有点不期而至的意味。自然，抛开这为赋新词强说愁的比喻不谈，《Fate/zero》的出现，的确无可争议地成为了今年全年中最强作之一。



不仅是因为超越剧场版的画质，或是Fate系列的延续，也不是因为这是鬼才虚渊玄与TYPE-MOON首次合作的作品进行完全的动画化。硬要说的话，也许《Fate/zero》就是《Fate/zero》，对不论是否月厨任何人来说都是无法取代的，惟一的存在。

为了这惟一而华丽的存在，即便漫长的等待，似乎也变得值得了。因此，在这里，仅以这一期的专题部分，来为这华丽而无双的作品作下应有却略显不自量力的注解。以一个伪·月厨热爱与名义，让我们开始面对宿命的再度降临！

文 白野威　编 八重樱　美编 NINA

溯源 TYPE-MOON

怎么样解读TYPE-MOON？帚月？草月？其实这并不是最重要的。重要的是，你是否明白这个LOGO背后的历史？既然是历史，那么必将经历回溯的过程，于是随着神奇的回忆魔法，时间的齿轮喀拉拉开始逆行，停在与现在相隔大约13年的1998年前后，和神奇的苹果帝国一样，当年的核心人物只有两个人：武内崇与奈须茸（后者另种翻译名为奈须蘑菇）。有谚语说，英雄之所以成为英雄，总会有出色的能力和恰到好处的机遇。这两点对于TYPE-MOON来说也是如此。

上面那些结论性质的评述暂且按下不表，首先让我们来看，当年的两位主创到底是什么样的设定吧？在不少读者还在父母襁褓里或者正在幼儿园的十数年前，武内崇和奈须茸这对初中学生就因为是同年级而相识了。在当年的学生圈子里，富于想象力和文笔出众的奈须撰写的小说获得了相当多的拥趸，而那个时候的奈须其实已经开始动手写《FATE》的小说。当年的奈须茸还只是一个希望能够将自己的小说推向书店，让全国人民阅读的带有典型文学少年情怀的初中生而已。反过来看武内崇，看上去就和《食梦者》里的真城最高差不多的，全国上下无数个以成为漫画家为终极梦想的少年人而已。在这里插一句，当年奈须创作《FATE》的时候，受到了《魔界转生》的强烈影响，因此产生了一种想创作"关公战秦琼"这样超时空古今东西英雄大乱斗作品的想法。这么看来，这路子的确走得偏了……

说回当年的情况，两人因为有共同的爱好知道彼此的名字，却还是没有开始走到搅基，哦不对，是创立社团那一步。不过在高中时代，武内曾经卖过同人志小说，不过当年不知道是因为内容太过于深沉内涵还是其他什么原因，总之销量惨淡。就成果而言，不由得让当年初出茅庐的武内崇颇受打击。之后，武内来到广岛的某尚算大型的游戏公司就职，但由于成本运营欠缺考虑等原因，导致入不敷出，武内也随之回到了东京，并且遇到了一名在同人作品创作上颇有建树的前辈。在其影响下，武内崇获得了有关同人这一世界中的不少经验，用连升若干级来形容也并不为过。话分两头，这边厢武内崇在摸索中的同时，那边一度叱咤自己中学圈子的奈须茸虽然对于写桌游背景故事有异乎寻常的执着，却屡屡遇到在投稿过程中字数爆棚而颇有些心灰意冷。既然都不能一蹴而就，那么对于初出茅庐的二人来说，同人社团无疑是最好的曲线救国方式了。



这样的基础组合出现之后，原本按理来说也就只能画画同人本之类的。不过也算是武内崇前期工作经验为他带来了两名天将其兵——这两位曾经与武内崇同样供职于一家游戏公司的朋友，一名为程序员，一名为配乐。眼见如此资源，武内崇便将其收编麾下，至此，正如同闯荡魔界讨伐妖孽的各类标准战队的配置一般，剑士盗贼黑白魔法师的黄金搭档的出现，也为TYPE-MOON不仅仅被局限于静态纸面上做了很好地铺垫。既然人员如此齐备，事到如今，倒不如一不做二不休，开始制作游戏吧！于是当时四人豪快地融入到同人游戏的创作角色中去。自然奈须负责剧本，武内负责CG创作CG，而其他两人延续本行，一名主要对游戏的程序进行相关的调整和修正，另外一名则从事配乐的职责。可以说从TYPE-MOON组建的最初，想象力和创造力爆棚（这点从之前的投稿总是爆字数能够看出）的奈须，成为了TYPE-MOON中无可置疑的主导，说是以他的故事构架为终极核心也不为过。因为在四人中，完全掌握着TYPE-MOON核心设定"月世界"的构成全貌的，仅仅只有奈须一人。当然，这并不意味着奈须的独断专行，事实上团队中对世界观提出的任何意见，奈须几乎都会认真考虑而取其精华，而不是如同大部分独裁创作者一般，对于别人的观点不屑一顾。

这样的创作氛围，使得TYPE-MOON内部的关系很是融洽。TYPE-MOON的第一部游戏作品自然是大名鼎鼎的《月姬》了。当年创作月姬时，不可谓不艰辛。最困窘的时候，奈须在家中当阿宅拼命赶稿，而好基友武内则用工资哺育……不对，养活他。这两个现今如此风光的名字，当年也曾经被逼到差点卖器官的地步。不难想见，当时的TYPE-MOON是到底是顶着多大的压力在创作一件并不能够为自己带来直接名利的事情。那个时候奈须的月世界初初形成，虽稍显稚嫩但也初具规模。但武内崇的CG则的确可以用不堪入目来形容。尽管武内崇本身是以漫画家为终极目标的好青年，但是对于CG的色彩以及构图的把握的确显得有点让人捏一把冷汗。但尽管如此，《月姬》作为同人作品，在1999年的预告版以及2000年的半月版及完全版发售中，获得了较好的口碑和声誉，TYPE-MOON之名不胫而走，看上去前景一片大好，商业的大门也友好地对着他们敞开了。

诚然如诸位读者所熟知，不论《月姬》有多么内涵多么别致，从定调来说毕竟是一部十八禁的游戏作品。于是当年出现了一种声音，也就是当年在十八禁游戏的商业会社的朋友，劝说TYPE-MOON不如趁热打铁，将自己重新定位，作为商业社团推出问世，但当时的TYPE-MOON成员们对此多少有些抗拒。原因一则几位成员是由于对于自己的第一个孩子还有着深厚的感情，还不想那么快舍弃同人社团的身分；二则如武内这般的商业游戏会社的过来人非常明白，是一旦面临商业化，无可避免地会有着这样那样让人不甘心的限制。因此，TYPE-MOON都萌生了这样的想法，既然能够在同人游戏上获得这样的成功和影响，

▼枪神主角



就不如继续做下去吧。

所以后来，我们看到了《歌月十夜》的出现。让人惊喜的是，游戏中的CG变得线条利落，上色清爽而美观许多。武内的用功苦练自不必多说，苍月誉雄和小山广和的加盟更是使得作画方面有了更加明确的分工。自此原本在线稿方面就比较擅长的武内继续在草稿上点线稿强化技能，而另外的伙伴则负责上色的工作。不过由于武内的作画风格比较类似如安达充之类的青年漫画，简单来说就是热血粗暴那种。相较于奈须茸同学那种严肃深邃暗黑的叙事风格，以及故事背景来说则略显得有些幼稚。因此武内崇也配合剧情风格需要，调整画风，更是苦练萌系的萝莉及少女的画法。相较于其他某些游戏CG中过于Q版的人体结构，武内的人体比例偏向真实，且其"长手长脚"的创作风格在受到某些人抨击和诟病的同时也成为了他独一无二的作画特征。可能比较熟悉青漫漫画家的读者，或多或少会觉得武内崇的作画风格有些眼熟。《枪神（trigun）》的作者内藤泰弘已经被武内崇承认是自己学习的对象，而坑爹之神富坚义博也同样为武内崇非常欣赏的漫画家。

而这一切，都是TYPE-MOON同人时期的青涩往事了。这样一个社团，注定不会在尘世中埋没太久，因此下一部分，我们将讲述为TYPE-MOON带来辉煌商业帝国的重要里程碑。准备好了吗？那让我们开始进入下一部分，也就是《Fate/zero》的前作，《FATE》的相关故事中去。

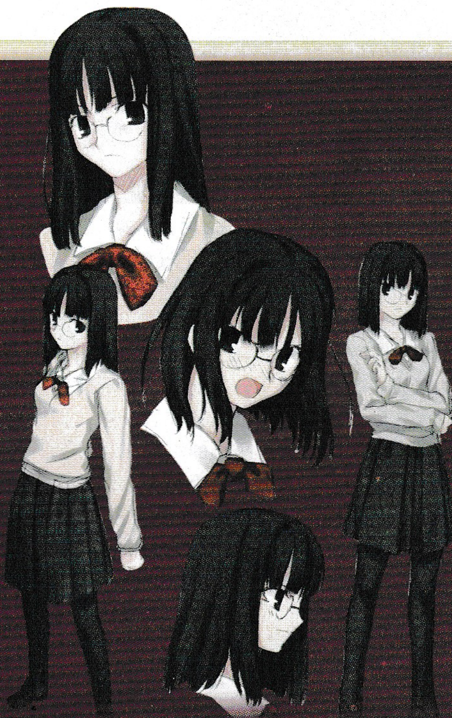


前身

fate stay/night UBW

如果说《月姬》和《歌月十夜》是让TYPE-MOON声明鹊起的出道作品，那么《FATE》对于TYPE-MOON的意义实在过于重大。为了不让这个悬念过于早地溜达出来，还是先卖个关子，再把时间拨回到上文中提到的中学时代。话说当年的爬格子小文青奈须茸曾经有创作一本名为《FATE》的小说，有些现存的基础设定，如圣杯，魔术师，Servant等系统在当时就已经被确定了下来，但是正如不少人所知的。当年沉浸于青漫狂潮中的奈须茸，思路还被禁锢于较为传统的男性战斗的领域中。而曾经的SABER其实为男性一枚，而主角沙条绫香则是女性，整个设定就如图所示。





怎么样？虽然是一块陈年老料，是不是让人有点当年看《一骑当千》或者某些性反转同人的感觉？这位金发帅哥一脸正太样，长得倒是和后来TYPE-MOON其他作品中的金发男，对了其实我就是说的比如《空之境界》中的白纯理绪正常状态之类的人物差不多，事实证明武内崇画人也就一个样子……总之事实就是如此，曾经的《FATE》算是一部让人看上去有点觉得老掉牙的作品，当然有关系统的设定的确有点意思，虽然带着点色色的因素（毕竟是18禁），但并不牵强。不过当时奈须茸的创作热情估计也不怎么燃烧得起来，当时的剧情也就是写到当前一半的位置就戛然而止了。

然而鉴于之前的成功，TYPE-MOON当然需要继续趁着反响良好，再创辉煌。因此在这个时候，奈须和武内想到了中学时代的大乱斗作品《FATE》。虽然时间过得有点久远，但这种时候适合拿来做GALGAME又不需要立刻再重头来过的作品也的确不多了。只是当时的奈须有些顾虑，觉得以女姓作为主角的GALGAME是不是有点怪异。这时候武内崇一语惊醒梦中人，告诉对方说那把主角换成男性，SABER换成女性不就得了？事实证明，当时的奈须茸肯定是震惊到了极点。因为对于他来说，当时创作这部作品的时候对于SABER的认知就是一个类似铁血硬汉的角色。而武内崇的说法简直就是在颠覆他对自己作品的既有认知，按照他当时的反应来说，简直就像被人告诉《剑风传奇》的主角格斯是女的一样。



▲《剑风传奇》格斯

虽然当时表现得大吃一惊，不过就像之前提到的一样，奈须并非是一个食古不化的人。在武内崇提出建议的之后，一时之间有些接受不了的他回到家中，冷静思考之后发现：虽然武内崇的说法看似是在颠覆自己对作品的理解和架构，但是如果就这样进行调整的话，不论从游戏的合理性来讲，还是从剧情的可发展空间而言，很多曾经阻碍自己创作的问题都迎刃而解了。如此一来，从自然的抗拒心理转而接纳的奈须茸的确是个相当有头脑且懂得变通的人。可以说正是接纳了伙伴的建议，《FATE》才得以成为现在所看到的那个作品。

当然说到改造，这并不是一件像我们现在回顾往昔时那么轻松愉快的一件事。由于涉及到主角性别的变化，因而要对整个剧情进行较为深层次的大动。而且从单纯的中学生习作到游戏作品，原本的《FATE》还需要做更多的加工。众所周知GALGAME的一大特色是剧情丰富、角色众多、支线繁杂。因此当年仅仅只有一条SABER线的初版小说明显不够看了，奈须因此拼命地投入时间精力对其进行浩大的调整工程。在除了游戏剧情的另外一边，不论是美工或是程序还是音乐，这群在TYPE-MOON之前的同人作品中获得不少成就感的单纯阿宅们，渐渐发现对于一部如《FATE》这般的大作来说，同人社团的单薄人丁及创作资金其实是远远难以支撑它的开发及完工的。尽管在之前创作《月姬》的同时，由于不少渠道的职业人士对作品的热情援助得

以顺利开发，然而作为想一直在这条道路上坚定前行的游戏创作者来说，长期依靠他人并不是他们的生存之道。

因此在《FATE》的制作过程中，社团的众人们决定为了它的最终问世，将这部作品作为商业作品的首作。作为同人社团，难得可贵的是TYPE-MOON的风格向来都是走原创路线，从剧情到CG再到配乐皆然。因此在商业化的过程中，也没有遇到过太多和某些同人社团一样会遇到的版权纠纷问题。而在十八禁游戏圈里，由于并没有存在太过于激烈的XXOO描写，因此作品风貌也不会受到商业体制的过于限制。所以在这样一片利好的情况下，《FATE》的商业化也显得较为顺理成章。尽管当时曾经也想过直接去掉十八禁的要素，进军TVGAME平台，但明显就我们所知，TVGAME由于面相的人群比较广泛，对于游戏题材的限制，不论是血腥暴力等不和谐因素，都比PC平台更多。对于风格鲜明且天马行空的TYPE-MOON来说，这无疑是意味着以后将会缩手缩脚。所以TYPE-MOON更多将眼光投向PCGAME的平台，继续在十八禁游戏界愉快地进发。

随之而来的2003年，有限会社ノーツ成立了，负责人为武内崇。尽管已经有了注册了商业会社的身分，但同年四月，TYPE-MOON仍旧以同人社团的身分活动了最后一次，并且以同人名义发行了三部之前大受好评的代表作品：《月姬》、《月姬 PLUS》以及《歌月十夜》之后，宣告同人身分正式解散，而被并入ノーツ作为品牌名称。当然主创人员没什么变动，比起本体ノーツ来说，TYPE-MOON的品牌反而是更加叫得上名号的金字招牌。当年10月，由《月姬》改编的《真月谭月姬》在电视台播出，虽然剧情方面被改得妈都快认不出来了，不过这也是对TYPE-MOON的一种肯定。这部作品在TYPE-MOON的作品改编黑历史上应该是位居榜首的一作，不过好在有了这样一部在大众平台上与众多观众见面的改编作品，也让TYPE-MOON这个名字从较为小众的同人界走向更多人的视野。之后，我们迎来的则是万众瞩目的《Fate/stay night》游戏的发售。

说它万众瞩目并不为过，作为TYPE-MOON商业化的催化剂以及最重要的原因，以及商业化地第一部作品，2004年1月30日，在这个与游戏里日期相同的日子里，和某玻璃渣一般日复一日年复一年跳着票的《Fate/stay night》终于在拖拖拉拉了一年之后发售了，对于当时不少玩家来说，利用吉里吉里2制作出的本作，在爽快感上更胜之前的好评作品。并且就游戏性而言，在剧情、音乐、分镜上都更有专业水准的本作在推出之时就获得了较高的评价。《Fate/stay night》这部游戏其实虽然打着十八禁游戏的标签，但是要说的话，一方面并非纯粹以卖肉为主旨的官能作品，另方面也算不上过于内涵。其实不妨回忆下作者奈须茸曾经创作的初衷，这种超越时空的英雄豪侠大乱斗，其实也就是以架空的城市为舞台，以魔法师和英灵作为主角，相互之间打打打打打、砍砍砍砍砍，间或夹杂一点让人喷鼻血的杀必死，男女主角几个人没事拉拉小手，花前月下之类的作品。其实说到底就是YY最高，当然这种YY境界也不是常人所能够企及的就是了。另外插播一个花边新闻，说到坑王，奈绪蘑菇同学这部《FATE》也算是当仁不让的。据说在《Fate/stay night》发售之后，武内崇的哥哥曾经在见到奈须之后跟他道谢说时隔十五年，终于让他等到了《FATE》的结局。还记得大明湖畔的夏雨荷吗？哦不对，是还记得当年奈须茸在中学圈子里是个多么风姿绰约的文青吗？这位哥哥大人就是当年摔入坑的一员，谢天谢地，没想到《Fate/stay night》的发售竟然无意间圆了他少年时代的作者填坑梦，这份作品还真是功德无量……噢，难道真的没有人觉得是武内崇故意刺激奈绪蘑菇，从而使得他完成了这部作品然后……多深沉的兄弟情啊！（拖走……

当年《Fate/stay night》的影响当然并不局限于小圈子，既然是首次商业作品，外加有前期《真月谭月姬》的铺垫，不说一鸣惊人的确有点说不过去。当年杂志销量14.6万份本作理所当然地登上了GALGAME类游戏销量的头把交椅。在接下来的2004年，本作显示出了让人震惊的延续效应，竟然又卖出了接近3万份的量。于是作为商业化行动的下一步，那就是圈钱了……好吧作为一名伪月厨实在是不太想把TYPE-MOON和这么呛俗的词汇联系到一起。但之后如彩蛋或者补充包一般的《Fate/hollow ataraxia》的推出，的确就看上去的内容而言有着足够骗钱的性质。不过既然是TYPE-MOON,就算是这种彩蛋级的、描述“英灵们日常生活”的扯淡作品，却也做得诚意十足，该有的剧情、对话、CG倒是一个都没有少，《Fate/stay night》的热潮得以继续延续。



在之后的2005年秋，一个更为劲爆的消息如期而至——《Fate/stay night》即将迎来动画化！由于之前的《真月谭月姬》太过于黑历史，FANS们对于这次的作品的确也保持怀疑态度。但由于确实的商业化之后，一方面在倒也赚了不少银子，TYPE-MOON多少也希望能够更多的将自己的名声传播出去，也不想像当年做《月姬》改编一样感觉像糊弄的做法。在《Fate/stay night》的动画上，倒是没有玩什么为迎合市场胡乱修改剧情的花招。并且，不论在声优的选择方面还是配乐方面，可以说是不惜下重金聘请一线甚至超一线的CAST及STAFF参与演出。因此我们看到了杉山纪彰以及川澄绫子、诹访部顺一等人，更看到了牛逼哄哄的、纵横电影及动画配乐界的川井宪次。在游戏发行时隔两年的2006年1月,《Fate/stay night》动画的播出，引发了新一轮《Fate/stay night》的狂潮。



不论是那句“你是我的主人吗？”或是ARCHER那感觉有些绕口又充满仪式感，且被无数字幕组加工成N个版本的无限之剑制的咒文，或是由树海演唱的ED《あなたがいた森》（“你所在的森林”）以及《ヒカリ》“光芒”。大概有人还记得，14话ED播放首次播放的时候，不少人哭得红红的眼睛。再加上治愈无比的SABER邪神手办，《Fate/stay night》的风头一时无量，当年自然也被戏称为“宿命一夜情”而被街头巷尾的ACG饭们津津乐道。自然这样一部作品，也带领了不少本身并没有接触GALGAME领域的游戏FANS们堕入此道，

从此追随于TYPE-MOON身后，永不言弃。

是时，趁着大热播放的态势还在良好延续，TYPE-MOON宣布了《Fate/stay night》移植TVGAME平台——PS2的消息。当然作为全年龄向的平台，相应的那什么部分被砍去之后，不知道到底体验如何……这点暂且按下不表，总之《Fate/stay night》及相关作品在商业上自然是大获成功啦，当然随之TYPE-MOON也赚了个盆满钵满，相应的周边比如手办啦、不同平台上的游戏啊也是层出不穷，《Fate/stay night》俨然不是个摇钱树也是个聚宝盆。否则近年仅仅只有小说的《空之境界》七部剧场版的制作经费到底从哪里来，应该就只是个传说了。至于《Fate/zero》的良心画质……喂，这根本是奢侈好嘛？

不论怎么说，《Fate/stay night》一定是TYPE-MOON众多作品中最具备重要意义的一作。不仅是长达十五年的创作跨度，还是它对于TYPE-MOON来说，推动商业化和游戏－动画－小说一体的机制形成的结果。它是实验，是成果，是全面开花的优良作品，是颠覆不少人对于GALGAME认知的有趣作品。虽然并没有想要把它碰上什么样的高度，但是它的优秀确实不容置疑。

从《月姬》到《Fate/stay night》，它们的出现和成功，也许也是TYPE-MOON和武内崇以及奈绪茸的宿命。



生父
虚渊玄



▲虚渊玄

不用怀疑，上面这位生具异象的仁兄就是本部分即将提到的虚渊玄老兄了。对于不少GALGAME玩家来说，可能他的名字更多是和N+社联系在一起的。N+社，全称为NITROPLUS。这个在2000年成立的、隶属于Digiturbo的游戏公司也算是GALGAME游戏制作方中的异数。在大多数GALGAME还是以泡妞为主要目的原地打转的局面下，这样一家公司的作品却以燃和萌两者作为主打，在懵懂的青春荷尔蒙背后，又不失一些硬派且冷酷的严肃，在GALGAME动不动就让主角横行无忌到处当推土机的大环境中显得清新脱俗。

当然，并不是说它真的就清新脱俗了。既然涉及硬派，战斗场面逼真是它的必备条件，在那至上，世界观的冷酷也是N+社的标签之一。早在其处女作《Phantom》中，这样的特质就被体现得淋漓尽致。在游戏分类的，虽然这部作品还是以大量的文字叙述及CG交代故事剧情，但却偶尔会被归为"黑帮动作"游戏，其实多少也是受了游戏剧情风格的冷硬所影响。就像不少人所认知的那样，GALGAME游戏的主旨就是有一个又废又差劲的男性，通过不知道是狗屎运还是什么特别的能力搞定一个又一个妹子的故事。剧情可以说没有，就像普通的成人小说一样为推倒而推倒，男主角好似种马一般徜徉在充满美丽女性的草原上……像定位为这种作品的十八禁GALGAME浩如烟海，当然在此提及并不是希望放地图炮轰击之，而只是想必不少人都有过大量对于这种游戏的经验。俗话说再好的菜吃多了也会腻味，因此在《Phantom》的攻略过程中，紧凑的剧情外加上一个的确看上去比较爷们儿的主人公，很是容易给人一种耳目一新的感觉。当年N+社凭借《Phantom INTEGRATION》扬名立万，有一个人的名字功不可没——这当然就是虚渊玄本人。

此君对自己贴了个恬不知耻的马甲名为"爱的战士"，不少如果不怎么对游戏或者轻小说有兴趣的读者，第一次听说他大概还是在今年春天的作品《魔法少女小圆》的主创名单中。那部作品因为有了新房昭之注定不寻常，因为有了虚渊玄注定不正常。不论是那个爱的战士的自称，还是维持了不过三话的平静之后就开始"十步杀一人"的剧情走向，坑爹呢你这是！总之虚渊玄大概就是这样一个存在，撇开个人偏见不谈，其鬼才之名倒是扬名天下。《Phantom INTEGRATION》几乎是因为有了虚渊玄而成为杰作，在GALGAME里加入正儿八经的枪啊炮啊打啊杀啊倒是虚渊玄的一贯做法。由于在对于暴力美学以及相关枪战电影的执念（据说还对吴宇森的电影甚是偏爱），因此在自己的作品中尽可能的在合适的场合加入相应的炮火纷飞的枪战，这在普通人看来也的确是……一种怪癖吧。

除了对枪支弹药乒乒乓乓这类的热爱之外，在这里不得不提到虚渊玄另外的爱好……比如早期的一些惊世骇俗的作品，《沙耶之歌》。对于这么一部作品，可能不少人的第一反应是肉块神作。当年不少人对于这部作品的推崇，与其说是真正理解了作品的内核，不如说是猎奇心态更浓厚一些。不过不论怎么说，这部作品的剑走偏锋，倒是引来了不少人对于虚渊玄这个名字的好奇心。在作品中被浓浓包裹着的诡异气氛，和对于真实与虚幻、鲜活与腐坏、美丽与丑恶的相对演绎与探讨，不论从感官还是别的层面上都影响了不少人。游戏剧情中的分支没有绝对的好与坏一说，选择相信或者背叛的玩家都会随着剧情的发展感到失落与悲伤。在进行整个游戏的过程中，绝望与挣扎总是笼罩着整个游戏氛围，让人觉得压抑和喘不过气。同样是GALGAME，虚渊玄的恶趣味和别样的想法可见一斑。

不妨再看看虚渊玄的另外一部作品《鬼哭街》，这部作品暴露出了虚渊玄此人的另外一重爱好，也就是对于中国相关事物，比如属于上海的那种神秘而传统的古老中国文化的符号化象征，以及对于中国武侠传统的一种向往。不过虽然其作为N+的名作之一，但这种描写本国度的作品多少会让人有点吐槽不能。就剧

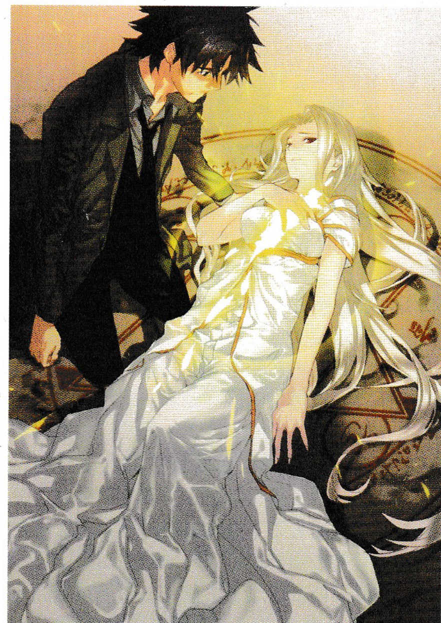


情来说，这部作品其实抛开“赛博朋克＋武侠”的这一混搭创意不谈，这是一部粗粗看上去水平与某些三流新武侠小说写手相当的作品。比如故事的开头，男主角孔涛罗是武林名门“藏天流”的传人，世代效力于“青云帮”，而他也是其中的一名高手，剑法高强，独门绝技“紫电掌”对于使用了强化肢体的强化人杀伤力加成……后来男主被背叛，遭同门师弟暗算，大难不死在外逃难并休养生息，后来回到家乡寻找妹妹，却发现妹妹不幸受辱——你说这是《天龙八部》呢还是《中华英雄》呢？是不是多少都带着点模糊的影子，却又让人不知道till吐槽个什么好呢……

总之虚渊玄倒是绝对的热衷于尝试创作不同题材、突破自我但又有点莫名其妙偏执的好奇派人士。按照他自己的说法，力求写出温暖人心文字的他，最终只得任由指尖在键盘上敲出那些让人看着绝望且阴暗的故事。这其实并不是笑话，一定是的确如此的吧，疯狂且决绝，好在糖吃多了的，照样需要咖啡调剂。但与此同时，虚渊玄的自身知识储量的广度与深度，的确是有别于普通的 GALGAME 编剧了。在任何作品中，都能以极强的剧情把控能力，在短短数言之间将玩家引领进他所打造的世界中，是他令人钦佩的能力之一。N+ 社多少也是由于虚渊玄此人在于编剧方面卓越的才华，才得以在 GALGAME 厂商中不靠卖萌不靠卖肉获得业界的好评，并且在粉丝们心目中有着不可动摇的地位。言归正传，这位年龄比奈须茸略大的、看履历似乎应该是早稻田大学文学系高材生，风格倒是十年如一日的又冷又硬又小众黑暗系啊……对这么一种形容，虚渊玄本人倒是坦然接受，并且认为自己是“那边的人”（哪边啊，难道是真理之门的那一边啊……），所以对大众的接受度基本没有什么期待。

话说回来，这两个制作方虽然偏好的风格有所不同，但是整体而言都是向最暗处寻找至美之物的类型。所以虚渊玄的风格，也是月世界能够兼容并蓄的，因此不会有太多的出格之处。在《Fate/stay night》动画播出之后没多久，《Fate / Zero Vol.1 第四次圣杯战争秘话》的出版发行，代表爱的战士虚渊玄正式参与《Fate/zero》的创作中去，并且又可以大干一场了桀桀桀桀。之所以能够和几乎在创作上以奈须茸为惟一核心的 TYPE-MOON 扯上关系，是因为 NITROPLUS 与 TYPE-MOON 的合作原因。之所以会有这样一个结果，多少让人觉得有些惊异，但在《Fate / Zero Vol.1 第四次圣杯战争秘话》的篇尾中，我们能看到奈绪蘑菇写下的这样一些只言片语。

早在 2002 年，正在重新接受武内崇建议撰写 SABER 线的奈绪蘑菇病倒了，而且由于长期的劳累工作等原因，入院治病成为一种必然。而那个时候 FATE 的四条线路都在制作过程中，武内崇对于好友的病倒有些焦急，不过也对他提出了“要不要拜托你信得过的写手来代打一下？”的建议。于是早就和虚渊玄有来往的奈绪蘑菇以邀请对方看电影为由，使得著名的电影爱好者虚渊玄同学坠入彀中，但由于奈绪蘑菇担心 FATE 是自己最后一部作品的情绪，最终还是一个人把这部作品的剧本完成了。等到 TYPE-MOON 正式转型商业之后，再次向同时商业游戏会社主创的虚渊玄再次邀约就更加困难了……不过尽管如此，命运的轮子还是会咕噜噜地转动的。于是在开发《Fate/hollow ataraxia》的那时，武内崇直接发言说既然有不少写手的加盟，要不要再邀请虚渊玄大人呢？奈须茸作为其拥趸，再加上之前有 FATE 剧本时代的遗憾，自然是满心期待。然而没想到的是，在饭桌上被直接拜托的虚渊玄直接说就拿第四次圣杯战争开刀怎么样，于是就有了后来虚渊玄执笔的《Fate / Zero Vol.1 第四次圣杯战争秘话》。



对于虚渊玄来说，在这部作品上的难度并非创作多么富于张力的剧情或者塑造怎样的形象。而是在于，在他人构筑得已经近乎完整的世界中，对对方的世界观进行全面深入的解读和剖析，并力图重新构建出一个合情合理且并不枯燥或一味模仿的前传来。如果说文学本来就是一门戴着镣铐跳舞的艺术，那么虚渊玄在这部作品上实现的，绝对是比带着枷锁镣铐怡然自舞难度更大的事情。因为他在这部前传作品中，既做到了与前作及整个月世界的整体和谐与统一，又达到了与奈须茸几乎完全不同的、专属于个人标志的风格。

嘛，不论是阅读的快感还是观赏的快感，不剧透才是最重要的。至于这样一名鬼才的优秀作品，还是等等自己再去领会好了。

配音 群星闪烁

如果说《Fate/stay night》的 CAST 已经让人心曳神驰的话，那么建议不要太过注意《Fate/zero》的声优列表，因为它的华丽程度的确足以闪瞎不少氪金狗眼。首先不如来看看 CV 整体的情况，根据年龄来看，从主角群的年龄看来，《Fate/zero》的 CV 平均年龄达到 41 岁之高。这意味着什么呢？一方面是说明大概有很多很多很多让人心心眼的大叔哟 XD，另外一方面，CV 界的竞争残酷想必大家都有所了解，而在日本的 CV 界能够屹立多年的，自然是实力极为之强劲的人物了。

卫宫 切嗣

CV：小山力也

年龄：47 岁

47 岁的高龄的“魔术师杀手”？！震惊之余还是先来了解一下 CV 的情况吧！作为一名活跃在声优界的 CV，小山力也的声音深沉且回荡，但在这之外，内心戏却表达得细腻且丰富。其实除开动画配音之外，小山力也先生则更多为国外的电影配音较多，并且也热衷于舞台剧的表现。在动画方面则从 2006 年《Fate/stay night》开始就担当卫宫切嗣的配音，于是在本作中也延续了下来。



Saber



CV：川澄绫子

年龄：35 岁

35 岁的川澄绫子夹杂在一群前辈面前的确应该是小字辈了。作为和小山力也一起被保留下来的两位在《Fate/stay night》中担当同样角色的 CV，川澄绫子想必压力还是不小的。《Fate/stay night》对她而言俨然是一部重要的作品。从 SABER 开始，由于角色的讨喜及作品本身的号召力，川澄绫子渐渐变得为人所熟知，后续的声优之路也开始顺利前行。这次在前传中的，川澄绫子的表现令人瞩目，时隔经年，到底又有了多少的成长呢？

爱丽丝菲尔·冯·爱因兹贝伦

CV：大原沙耶香



年龄：35岁

声优界中的美人，和小山力也曾经在《传颂之物》中合作过，并向其推荐过京都的游览地点。喜欢旅行的她也喜欢看小说，就调性上来看是颇为文艺的一个人，声线偏向御姐系，从壹原侑子到原田理花，尝试的角色多种多样。之前在《Fate/zero》的广播剧中也担任同一角色。

韦伯·维尔维特

CV：浪川大辅



年龄：35岁

作为少年时代就参与配音浪川大辅，也是我们所熟悉的CV名人。其多才多艺之余，除了在CV界进行工作之外，还在演唱和电台节目方面都有涉足。近年来人气极高的角色主要为《好想告诉你》中的风早翔太等。为什么要说这个等字呢，因为浪川大辅的配音履历实在是太太太太长了……

远坂 时臣

CV：速水奖



年龄：53岁

远坂凛的父亲，在本作中首次正式出场，出身贵族而傲气的原版时臣则由速水奖来演绎。速水奖对于我们而言是什么呢，是极富特色的声线，性感而成熟，充满了男性的魅力？或是高贵的，充满美型而阴柔的感觉？的确，近年来速水奖的倒是BL作品中的常客，可能由于声音过于性感的缘故，反而在本作中的出现足以令不少人惊喜吧。

伊斯坎达尔

CV：大冢明夫



年龄：51岁

本作中的RIDER由冢爸出演，这的确是对于不少人来说相当相当难得的一件事。浑厚且富有磁性的声线是叔音的不二人选，长期为英俊角色或威严的反派配音的他，声线中自有一种年轻男子所不具备的阳刚之气。和小山力也一样，经常为国外影视剧作吹替。

雨生龙之介

CV：石田彰



年龄：43岁

看到这个年龄的时候着实吓了一跳，的确CV仿佛平时就只听声音不露脸，在这种情况下的确很难想到声线还保养得这么好的人竟然已经年近不惑了。石田彰这个名字要说男女通杀也不为过，在这部作品里担当一个好无节操的变态杀人狂角色，基本是个打酱油的。关于石田彰的介绍就不用多说了，基本上到处都是花痴文，不过这种变态角色倒是最近没怎么看他演出过，非常值得期待。

LANCER

CV：绿川光



年龄：43岁

最早听到绿川光这个名字还是在SD的时代，咳咳，暴露年龄了。近年来绿川光经常就配些BL高H什么的。声线纤细纯净，偏冷质，识别度相当高。与在动画中的活跃度相比，在游戏中出现的几率更高一些。今次出演基本感觉也是友情客串性质的，不过能够再次在正常向的作品（喂虚渊玄哪里正常！）听到绿川光的声音，也算是老怀安慰的一件事口牙！

ARCHER

CV：关智一

年龄：39岁

小关～是全金属狂潮里的相良宗介呢，还是其他什么正面的少年人角色呢？小关一直以来都是出演的典型男主角，声音少年而热血，有时候略微显得有点呆呆的。人如其角色，头脑略显简单冲动而热血是他的标准戏路，这次担任弓兵的小关，和女王御应该完全是两个方向的极端……的感觉。

限于篇幅，对于这华丽阵容中的每位声优不大可能全面照顾到，但显然，就以这样的资历与能力，本年度内的动画很难再找到第二家做到如此极致的了。因此，就算是单纯冲着大叔们和华丽的青年音们，也应该来听听看啦！



音乐

从川井宪次到梶浦由纪

说到川井宪次，眼尖的人或许会记起在若干年前，一首《骑士王の夸り》(骑士王的荣耀）带来的无可磨灭的记忆。没错，川井宪次，这位大师级的人物，正是堂堂《Fate/stay night》的音乐制作人。不仅活跃于动画配乐界，更是众多电影配乐的首选之巨匠。

当然，就像说到宫崎骏就会想到久石让一样，说到押井守的话自然就是川井宪次了。这位于1957年出生的前辈，在相关的创作资历上自然不需要如笔者这样的后辈过多赘言。对于他这样的人来说，不论是最初在大学时代就读工科专业时的中途退学，还是后来进入音乐学院专职进修音乐的中途退学，都没办法阻挡一个天才的步伐。因为就在一个偶然的机会，在即兴作曲中他拿到了最优秀奖，随之一定的邀约纷至沓来，到后来川井宪次与押井守在《攻壳机动队》等多部作品的合作之后似乎给人一种其对于科幻类作品非常在行的印象，似乎应该和电子之类的搭上关系，但其实不然，早在《攻壳机动队》里，大量的民乐应用已经是家常便饭了。

由于川井宪次曾经长时间将精力投注于对日本民乐的研究，因此风格兼顾西方交响乐的恢弘大气与东方传统民乐的抒情优美。就这一点，在前两年大热的影片《叶问》中就可见





一斑。至于在《Fate/stay night》中的表现，相信也让不少观众或听者动容。面对作品本身就具备的宿命性的悲剧基调，川井宪次善于将其把控得在悲怆中透着苍凉，简而言之对于英雄豪杰的这种末路感拿捏得妙到颠毫。因此在《Fate/stay night》OST中，不论是描写SABER的乐曲，或是描写BERSERKER的乐曲，这些古往今来的英灵们，都是让人心折的英雄们。为他们书写的战歌或者悲歌，都是如此的哀而不伤。同样是中世纪风情的器乐，川井宪次的风格让人想到的是掠过古战场的风与黄沙，沉重而具备历史感，豪快与霸气兼具。

因此除开《Fate/stay night》之外，FATE的UBW线的剧场版配乐依旧由川井宪次担纲制作，不论是对战的激烈感或是阴谋气氛的表现，都是让人觉得这属于专属于FATE的川井宪次作品。一首开篇曲《命运之歌》的人声齐唱，配合鼓点的简单应用，让人有在交错的时空中重返古战场的错觉。他的作品中，有包含能够劈开洪荒宇宙的气势，而且自然天成并不做作。就这一点而言，的确是当前很多配乐的老师们欲求而不得的。不过话说回来，老师们似乎在年龄和作品都在层层递进的时候，总是会多少陷入重复的怪圈中，自然就这一点还是不能苛求的。

至于这次《Fate/zero》的音乐担当则是观众们喜闻乐见的梶浦由纪大神。首先说一下，这部作品并非TYPE-MOON第一次和梶浦由纪合作。作为月厨的你大概还记得，前几年的《空之境界》剧场版的数章中，音乐那一栏的名字赫然写着梶浦由纪。老实说，相较于《Fate/stay night》,《空之境界》的剧情显得晦涩难懂多了。毕竟不少人，如果没有看过原作小说而直接接触剧场版本身的话，是非常难以理解这部作品的。外加这部作品在时间顺序上又好死不死和凉宫又有点相似，搞不清楚来龙去脉的基本上都会被自己绕晕掉。当然，这么一部色调灰暗、探讨的话题又相对比较深度的作品，的确比较符合梶浦由纪一贯的风格。至于梶浦由纪为其创作的众多OST以及几首片尾曲插曲等，的确看得出来是颇下心力的。OST与画面的贴合程度相当到位，由梶浦由纪当年新欢kalafina演唱的片尾曲和几首插曲都算得上是风格独特又与作品本身那种诡奇的风格相得益彰，称得上是那几年梶浦由纪可圈可点的好作品。

再谈谈梶浦由纪和虚渊玄的交集。这不由得又要提到那部坑爹到死的《魔法少女小圆》，今年在这部作品中，虽然梶浦由纪给我的感觉在旋律上真的是对自己多有重复，但反过来想，如果要为虚渊玄这种热衷于把灰暗与阴沉当下酒菜没事就撩拨拨吃下去的神经病（无贬义）提供一位配乐人，擅长营造各种诡异且冠冕堂皇风格的梶浦由纪俨然是最好的选择之一。因此对于《Fate/zero》这部作品来说，有虚渊玄且为剧场版的风格，选择梶浦由纪倒是意料中事。虽然由于《Fate/zero》没有沿用川井宪次作为音乐担当，不少粉丝们纷纷在各自的阵地中打起了口水仗，对于两位老师的水平高下各有评论。然而话说回来，其实虚渊玄的作品与其说适合较为英雄主义的川井宪次，不如说更适合善于营造迷离气氛的梶浦由纪。因此最终制片方做出了什么样的选择有什么样的结果，也并不是因为实力高下而定，无非是是否登对而已。

当然也有不少人表示，自从有了梶浦由纪大神的OST，总会让人错以为这是不是又到了《空之境界》的穿越感。话说回来近年来梶浦由纪大神在众多作品里交错穿越也不是第一次了，比如之前在小圆脸的原声中也频频让人有“回到空境”的错觉。虽然感觉川井宪次在为FATE量身打造的两部原声中也偶有重复，但毕竟是一个系列的作品，有些前后呼应的要素倒也情有可原。当然，在整个作品还没有完全结束，原声也没有完全释出之前，还是让我们满心愉悦地期待更多的惊喜好啦。



结语

面对今年内最夸张的TV动画画质，面对史上可谓最鬼才的编剧，面对今年度最华丽的阵容，我真是忍不住要喊出类似候总那样，八心八箭只要998的宣言了。当然,《Fate/zero》本身的质素毋庸置疑，年内甚至年后，的确很难在小屏幕上找到与之能够相提并论的作品了。既然正在播出，不论是好奇也好喜欢也罢，在这个寒冷而漫长的冬天，好好欣赏《Fate/zero》中华丽的分秒须臾吧。

谎言之躯

电影所记录的十年反恐战争

所谓“反恐战争”，是由美国主导的西方盟国发起，旨在消灭国际恐怖主义的军事行动。众所周知，它的起因源于9/11事件——它让美国人第一次切身体会到什么叫做“恐怖”，也让美国人第一次感受到了在巨大生存威胁下的无所适从。世贸双塔在电视剧屏幕上倒塌，炭疽生化袭击在本土四处出现，海外针对美国人的攻击一波接一波，这让世界霸主的子民们陷入崩溃，甚至有末日来临前的彻底绝望。最恐怖的是，威胁就在距离自己不远的地方，却不知道对手究竟在哪里！

在这个节骨眼上，被讥讽为经济盲，或者直接称其为“白痴总统”，被人经常拿智商和面部表情同大猩猩相对比的小布什站出来了。就像一个蛮不讲理的德州老牛仔那样，小布什在9/11发生后不到一个月，就发动了针对为本·拉登提供庇护的塔利班政权的“持久自由行动”（阿富汗战争），随后又是发动了目标为“寻找大杀器”的伊拉克战争。没有理由，就煽动美国大众对阿拉伯世界的恐慌与仇恨心理，没有证据，就自己制造证据，没有联合国授权，就干脆拉上自己的那帮手下单干！这种在世界上爱好和平的人们看来无比疯狂的行为，却成就了老布什、克林顿两任总统所无法完成的目标，这一切正是源于小布什为反恐战争所制定的“流氓”逻辑：我们看不到敌人，但我们拥有世界上最为强大的军队，因此我们要用自己手中的力量来在全球范围内发动针对恐怖分子的战争，不再是“专业反恐部门和特工vs恐怖组织和恐怖分子”的小打小闹，就是要杀鸡用牛刀，就是要向敢于袭击美国的恐怖分子们发出警告——你们制造一次爆炸，我们一定会采取百倍的报复，找不到你们，我们就攻击你们的同伙，为了抹去你们，我们斩尽杀绝在所不惜。

这种以国家恐怖主义对抗集团恐怖主义的做法，无疑取得了明显的成效。克林顿这样的“软蛋”总统，只会在看到“德尔塔”队员被摩加迪沙暴民托着尸体游街的电视画面之后下令全员撤离，在美国大使馆遭袭之后发射一堆战斧导弹去炸阿富汗荒山的石头，让美利坚在那些包着头巾的土鳖眼中的形象是如此懦弱，以至于让人家萌生了对美国发动更直接袭击的想法。而蛮横无理地将反恐战争发动起来，把战火燃烧到恐怖组织的主场之后，他们只有招架之功而无还手之力，并且在各种高科技侦察设备的探测之下无所遁形，纷纷死于非命。反恐战争打到今天，对于美国社会的各个阶层而言看似都是一个“共赢”的结果。平民不再为今天是否会遭遇人弹，或者上班乘坐的地铁会脱轨而担惊受怕（不管这些威胁是真实存在还是政府渲染出来的）；统治阶层借助大众的恐慌，以“反恐”为借口，迫使公民交出正当权利，成功打压反对派，从而巩固自己的权力；石油和军火集团借军事输出，与政治精英们一道分享反恐战争的最大红利，在自身的利益巩固方面实现了“良性循环”。从字



文 十大恶劣天气
编 狼来了 美编 一刀

面上来看，反恐战争十年来取得了无数的标志性成果，一个个恐怖组织土崩瓦解，萨达姆、本·拉登和卡扎菲这三个山姆大叔的眼中钉相继被铲除，被称为“失败国家”、“流氓国家”的政权相继被颠覆，仅存的两个“邪恶轴心”的领导人都已经是垂垂老矣，不可能再对美国构成实质性的威胁……然而，“反恐战争”的最终，也是惟一的目标——国际恐怖主义是否被铲除了呢？



电视机中的各路教授和专家们会告诉你：美国这十年以来陷入了越反越恐的怪圈，大龚青年们一看到美军新近的伤亡报告（不管是被反美武装击毙、被 LED 炸飞还是遭遇翻车事故或者是吃饭噎死），都会立刻进入高潮状态。确实，从言论上“反恐”不仅人畜无害，而且还能彰显个人的爱国情操。相对于隔岸观火者而言，美国人民无疑对这场战争有着更为真切的感受，从克林顿任期内经济繁荣下的高傲自大，到 9/11 事件爆发后的极度恐慌，到“反恐战争”帷幕拉开后的热血沸腾，到伊战谎言被揭开后的茫然与麻木……这场冲突源于何处？它是否存在正当性和正义性？真相究竟是怎样的？世界上没有任何一个国家，比美国更有必要去反思这些问题。尽管总统和联邦政府的权力借“反恐”得到了很大加强，公民权被以“国家安全”为借口的各种法案肆意践踏，然而美国宪法的基本精神依然存在，思想的多元化以此而得到了保留。作为当今大众文化中最有影响力的载体，高度商业化的电影必须时刻捕捉、迎合处于反恐战争中各个阶段观众的心理变化——在世贸双塔倒塌之后大肆鼓吹美国人民与中东人民心连心，在关于“傻大木”的 WMD 谎言曝光之后依然宣扬美利坚大统领亚克西，这不仅仅是跟自己的钱袋子过不去，而且还是自砸招牌的行为，弄不好会搞成天怒人怨的杯具。想要了解这场战争的实质，同时也是最能接近美国人内心的真实想法，在无法亲身实地考察的前提下，最简单的办法就是看电影。这比看专家教授们陈词滥调的背书，查阅干巴巴的维基百科，听 CNN 和 AV 台的一家之言，要轻松活泼，同时也要深刻得多。

反恐前传

不少军迷爱好者认为最早预言 9/11 事件的是汤姆·克兰西，他因曾设定出了从杜勒斯机场起飞的日航 747 客机撞击国会山的情节，被当成了“飞机撞世贸”的灵感制造者。实际上，老汤真是躺着也中枪。这一桥段出自政治惊悚小说《美日开战》，恐怖分子是一群试图重振帝国昔日雄风的日本鬼子，起因是美日之间的贸易战。且不说实施者、动机和行动计划同 9/11 大相径庭，而且自己被山姆大叔驻军，自己还算不上“正常国家”的日本人袭击阿护自己的“干爹”，这实在是说不过去。

如果你回顾 9/11 之前的电影和游戏，就可以发现美国人对恐怖分子的定义绝没有狭隘到留着大胡子，裹着头巾，抱着 AK-47 的单调形象。在风靡 90 年代后期网吧的《三角洲部队》（Delta Force）中，你可以看到正是凤姐所称的“国际视野”的完美体现，其中充当移动靶的包括了南太平洋上的矮黑人游击队、中非洲的黑大叔、带着与子弹同等重量伏特加上阵的毛子、嗑药打仗两不误的南美游击队，至于阿拉伯的怪蜀黍们，仅仅只是被美国队长们轰杀的芸芸众生中一个微不足道的组成部分。在好莱坞大片中，中东恐怖分子更是提不上筷子，《空军一号》中将美国总统踩在脚底下的是一群妄图复兴“祖国母亲”的苏俄遗老遗少；《爱国者游戏》中将杰克·瑞恩一家搅得鸡犬不宁的是北爱尔兰共和军分子；《燃眉追击》中完爆美国精英特种部队，直接将国家安全顾问乃至美国总统拉下水的是哥伦比亚贩毒武装；至于阿拉伯的大胡子们，他们只能在州长大人的《真实的谎言》中充当表演丰富多彩自杀手段，用以彰显主角英明神武的道具，以及愉悦观众的笑料罢了。在主流社会看来，这群生活在数万英里以外的另一个世界中的家伙们，根本就是一群宗教狂热，举止怪异的疯子，他们不懂现代科技，不会说英语，信奉着各种“自由世界”人们难以理解的逻辑和价值观，完全就是一群乌合之众，这样的土鳖焉能漂洋过海来威胁大美利坚王道乐土的安全？正如 9/11 官方报告所指出的那样，9/11 事件前美国情报部门从未认为中东恐怖分子能够对美国本土实施大规模袭击，这种无知判断可以说是因为情报不足，也可以说是根据这种大众心理而臆断的产物，影视作品正是深刻地反映了这一点。



■ 9/11 之前，绝大多数的恐怖分子都是由一群红色帝国的遗老遗少们担纲，这是冷战思维的一种延续。



■里根总统与未来基地组织的领袖们在白宫“共商国是”，《闪点行动：红河》开场动画中选取的这张图片别有深意……

在 9/11 事件三年前，一部拥有超级大卡司——丹泽尔·华盛顿、布鲁斯·威利斯和安妮特·贝宁的“真·9/11”预言电影横空出世，它就是《全面围攻》（The Siege）。纽约联邦大楼遭到汽车炸弹袭击，潜入美国的恐怖分子正在实施一系列破坏活动。在面对看不见的敌人随时都会发起的攻势面前，美军奉总统之名介入国内反恐活动，在布鲁克林区设置集中营，将全城阿拉伯裔青年全部集中关押。恐怖主义让纽约市民人心惶惶，如坐针毡，而军方的极端行为也激起了纽约市民的强烈反感。与此同时，恐怖分子的总攻即将到来……正如《全面围攻》于 1999 年获得的由政治电影协会颁发的 Democracy 奖那样，它的实质是一部探讨民主精神的电影，最后张力十足、千钧一发的对峙场面，也是靠和谐无比的“绝对的民主和正义战胜相对的邪恶”收场。然而你不能不折服于本片卓越的前瞻性，某些细节与三年后发生的如出一辙：片中的恐怖分子是以学生签证方式入境；其头目原本就是由美国人训练出来的，旨在颠覆中东某个“邪恶政权”；片中的情报机关在事件前麻木不仁，在危

机爆发后，中情局、联邦调查局和五角大楼各自为战，甚至相互拆台；在“支持、捍卫宪法”、“保护美国人的生活方式不受侵犯”的旗号之下，政府强势介入社会管理，导致民众激烈反弹；反恐部门设立黑牢滥用死刑，秘密逮捕和关押已经成为了“公开的秘密”……

1999 年，大卫・欧・拉塞尔带来了一部喜剧风格的“伊战预言电影”《夺金三王》，背景依然设定在第一次海湾战争，然而它却在爆笑之余点到了伊战本身的某种“规律性”。片中乔治・克鲁尼、马克・沃尔伯格和艾斯・库珀饰演的三个小兵不满足于享受胜利，开了小差去追寻道听途说来的萨达姆家的藏金洞，他们不仅仅要与伊拉克的残兵败将们斗，还要与怀着同一个梦想的美军战友们过招，与只想活命的难民们厮杀……美国兵打劫伊拉克，这叫做国际主义（第二次叫做寻找 WMD，捍卫世界和平，总之就和环球小姐们的梦想差不多啦！），伊拉克武装同美军对着干，这叫做在普世价值面前试图螳臂挡车，但如果哪几个傻大兵敢抢了之后自己留着，就变成了十恶不赦的江洋大盗，人人皆可得而诛之。美国军人为了钱参军，美国政府为了搞钱发动战争，夺金三王们为了钱违军纪，最后却只有这三个完全不靠谱的家伙，为了美国政府成天挂在嘴边的“人道”二字而将到手的黄金抛在一边，为了生活重新来过。而比他们力量大无数倍的当权者们，却永远不会在人性道德的底线前幡然醒悟，不到五年之后，新的一场同样旨在“夺金”的战争真的就这样爆发了。

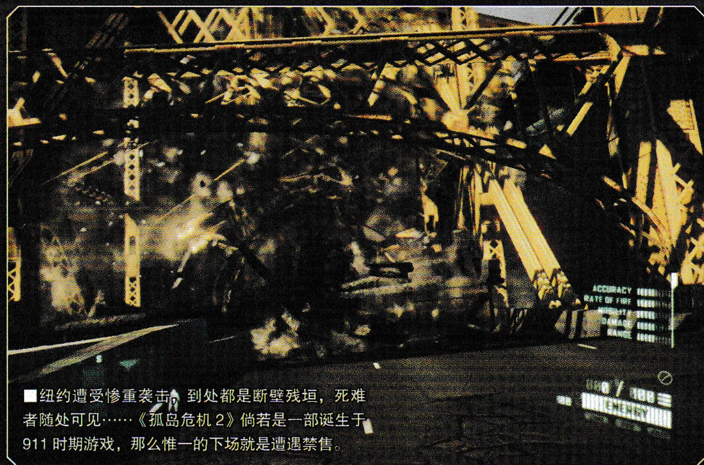



■《夺金三王》在多年以后有了一部非官方的游戏版——《战地：恶人连》。

惊爆时刻

911 事件是直接命中每一个美国公民心灵的重磅炸弹，伤痛敏感时期的大众传媒除了新闻报道以外，均小心翼翼地避免刺激到观众的心理。首当其冲的是广播业，近 150 首在曲名、歌词中涉及到“爆炸”、“炸弹”字眼的歌曲被全部禁播，一些名曲也莫名其妙的出现在被封杀行列之中，其中包括有尼尔・戴蒙的爱国歌曲《阿美尼亚》，约翰・列侬唱响和平与希望的《Imagine》，就连乡村民谣《Bridge Over Troubled Water》也莫名其妙地被列入了“反动歌曲”的黑名单。在电影业，战争、动作和暴力向来是美国观众喜闻乐见的三种题材，9/11 事件让正计划在 2001 年第四季度上映、播出的此类影视作品全部被禁。此时最需要的治愈系温情剧，其中的一些因为包含有可能导致观众联想的镜头也惨遭停播。《大麻烦》中就是因为有一个将炸弹装进飞机的镜头没有被剪掉，而享受了如此“待遇”。在从 2002 年陆续解禁的这批作品中，我们可以清楚地感受到 9/11 事件对它们的影响：改编自汤姆・克兰西同名小说的政治惊险电影《恐惧的总和》，为了避免映射 9/11 事件，而将书中的中东恐怖分子改为新纳粹主义者；《蜘蛛侠》本来在高潮场面中占据重要地位的高楼爆破戏，在公映版中被重新剪辑。由于整个社会舆论迅速右倾，政府权力借反恐之名无限扩大，美国人所热衷的阴谋论题材文化产品几乎在这一时期中销声匿迹。

即便是游戏领域，也在 911 事件后体现出了这种在“爱国”大旗下的自我阉割。拉登策划的这次大规模袭击事件，让一个游戏人彻夜不眠，他就是现任 Konami 副总裁，《潜龙谍影》系列之父小岛秀夫。当年倾注个人全部心血和 Konami 财力打造的《潜龙谍影：自由之子》（MGS2）已经在袭击发生前夕完成了全部的开发和造势活动，公司上下都对新作的热卖充满信心，索尼方面更是将《MGS2》视为正处于低谷状态的 PS2 的强心剂。然而 911 的发生，却让《MGS2》变成了一根与美国主流舆论格格不入的“大毒草”，包藏祸心，恶毒攻击美国现政府，简直是反动透顶！


■纽约遭受惨重袭击，到处都是断壁残垣，死难者随处可见……《孤岛危机 2》倘若是一部诞生于 911 时期游戏，那么惟一的下场就是遭遇禁售。


■《叛逆行动》开场动画中的这张插画，在惊爆时刻都是绝对要封杀的。

游戏中将美国现任总统描述为“受操纵的傀儡”，背后运转国家的是一个名为“爱国者”的影子社团，他们发布、过滤和控制信息，以最安全的方式为民众洗脑。操纵选举，制造政治议题，维持着“民主自由”的假象。大反派索利达斯曾经化名乔治・西亚兹，在“爱国者”的安排下担任过合众国第 43 任总统，为了摆脱“爱国者”的控制，下野后的他组织了名为“自由之子”的恐怖组织进行大规模叛乱活动，并且成功绑架了现任总统约翰逊。

在游戏倒数第二场 BOSS 战之后的过场动画中，“玄武”（Arsenal Gear）的 AI 发生了错乱，这座失控的巨型水下机动要塞直接朝曼哈顿冲去。而呈现给玩家的，只有“玄武”穿过维拉扎诺大桥，然后就是以“瞬间转移”方式出现在华盛顿纪念堂房顶之上的雷电和索利达斯——中间的整个过程被完全省去了。透过 Konami 后来发行的互动电子漫画，我们知道在“玄武”抽风之后，发生了如下情况：带着雷电和索利达斯的“玄武”冲入港口内湾，经过自由岛时直接掀翻了女神像，又将埃利斯岛上的雕像砸了个遍，之后没完没了地向北冲进巴特利公园，将当年防御英国海军的 28 门大炮全部变成了铁饼。接着冲入美国金融中心将纽约证券交易所彻底撞穿，不断减速的“玄武”最后在联邦纪念堂的“帮助”下实现了刹车，雷电和大反派由于惯性作用被甩到了顶端——这一画面也是这段高潮场面在正式游戏中惟一剩下的镜头。

这段灾难片级别的恐怖袭击场面，让 911 事件的规模简直不值一提。小岛秀夫“毁掉”的不仅仅只有世贸双塔，还包括曼哈顿所有地

标性建筑和美利坚几乎全部的图腾象征物，之所以要给美国玩家呈现如此之大规模的破坏场面，是因为小岛秀夫谙熟美国人的“自虐”倾向——他们对“炸白宫”、“斩首自由女神像”乐此不疲的根本原因，是美国人根本就不相信这些情况会在身为世界霸主的美国的土地上发生，“自抽”的本质是一种自恋和对威胁的不屑。而 911 事件的到来，上述用来讨好美国玩家的手段显然弄巧成拙了。尽管《MGS2》的主题并不是渲染恐怖主义和反恐，而是通过网络时代信息爆炸的现状，来揭示人类面对全新文化困境时的无奈，同《攻壳机动队》、《黑客帝国》的主题一脉相承，但其中包含的大量“敏感内容”是当时已经严重右倾化的美国主流社会所无法接受的，更不要说“索利达斯用日本刀将美国国旗撕成碎片”这种包含着个人情绪的片段了。小岛秀夫从游戏被美国玩家抵制、被政府禁售，想到了公司的股价大跌，甚至一度为了避免 Konami 公众形象受损而考虑到了辞职。最终在进行了大量的市场调查问卷之后，小岛秀夫在保证故事基本连贯性的前提下，将任何可能对美国玩家的情绪产生“不良影响”的要素统统删去，而作为“重灾区”的大结局，自然在自家剪刀手的作用下变得支离破碎。尽管《MGS2》不失为一部经典，然而在很多玩家眼中，它却拥有着空洞说教，不知所云的烂尾特质。很多玩家戏言“拉登就不能迟两天再袭击啊！”其实如果《MGS2》真的在恐怖袭击事件前夕发售，那么它惟一的下场就是被全面封杀，你想玩都买不到！

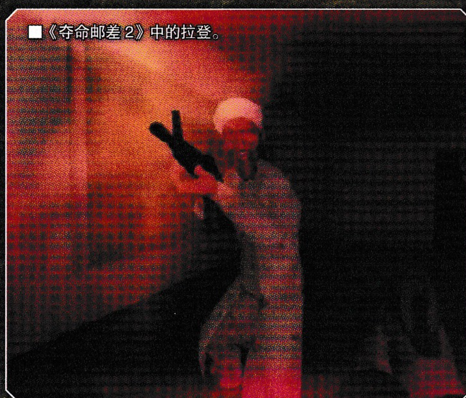

■《MGS2》开头，刚刚登上油轮的 Snake。

不仅仅是小心谨慎的日本公司，就连一向以叛经离道为特色的 Rockstar，也在 911 事件之后迅速对《GTA3》进行了“自我河蟹”。本来“自由城”的最大特色就是对纽约的影射，而《GTA3》在发售前的“净化”则是专门围绕与纽约划清界限来进行的，比如将 NYPD 的蓝色警车改为了黑白相间，删除了同世贸双塔和自由女神像的山寨建筑物。开固定翼飞机以撞楼杀死反派之一的 Donald Love 的任务被直接删除，一系列街头恐怖活动蓝色任务也被改成了不涉及平民的黑帮仇杀。

战鼓敲响

在巨大的震惊之后，恐惧感让民众在袭击面前丧失了心智，纷纷支持战争。尽管“反恐战争”的实质是绕过联合国框架对其他“支持恐怖主义”、“窝藏拉登”的主权国家进行入侵，本质依然是克林顿政府所奉行的单边主义政策，在美国国内却得到了国会授权和民众支持。在这一过程中，拉登这个无比狰狞的恶人远比“维护正义”、“推广普世价值”等战争理由更有号召力。于是一场以捉拿拉登，消灭基地组织为任务目标的军事行动开始了。“反恐战争”在打响第一枪之前，就已经异化为了对所有“美国的敌人”，尤其是伊斯兰世界的泄愤与复仇。政府不断以提高警戒指数的方式来造成公民的紧张感和无助感，新闻媒体也经常给出“提防在你身边的中东人”的类似“提醒”，无论是新闻、宣传还是来自媒体的暗示，都将全体阿拉伯人的形象与“恐怖分子”之间划上等号，美国对外干涉由此成为了一种不容置疑的正义行为。

由 Black Ops 工作室以全平台方式发售的 FPS 游戏《逃犯猎手：反恐战争》（原名“美国十大通缉犯”），就是这种大众复仇情绪的典型体现。游戏中玩家要扮演一个名叫 Jake Seaver 的秘密特工，辗转于美国本土和中东地区，将包括萨达姆、拉登在内的大坏蛋们统统击毙。尽管这款游戏的素质相当低下，澳大利亚 CNET 网站给出的评价是“犹如 8 位机时代的音效、糟糕的玩法，惟一让人‘震惊’的东西就是突破承受力底线的画面。”不过这款游戏居然在美国还拥有了一票铁杆玩家，与其他媒体给出的超低评分不同的是，这款“作品”在 Gamespy 网战那里居然获得了 71 分的成绩。2003 年面世的《夺命邮差 2》（Postal 2）依然在延续“无脑式暴力”的传统风格，但这次他们在继续胡搞路线的同时，却做到了“政治正确”：基地组织恐怖分子在游戏中炸毁了一座教堂，还有一个全部都是本·拉登克隆兄弟们组成的军队在城中捣乱，游戏中出现的中东脸无论是美国居民还是外来户，全部都在为了天堂中的 72 个处女而奋战，而身为邮差小子的你，就是用各种方法将他们轰杀。


■《夺命邮差 2》中的拉登。


▲即将上市的《夺命邮差 3》中，现实中已经挂掉的拉登大爷再次登场，这次他不搞乐队，而是弄了一家阿拉伯风味的汤品店。

是的，你会觉得上述“复仇”题材游戏，其脑残指数与某些将鬼子、贪官、二奶当怪物刷来刷去的 MMO 游戏相比毫不逊色，能拉得下脸去做这种事情的也只有小制作组了。在电影业，制片人们更热衷于投资那些展示旨在美军超强军力，歌颂美军牺牲精神、战友基情和人道主义情操的主旋律作品。任何历史上惨痛的失败，够得着影子的真实战例，或者是编剧凭自己脑子能够想象出来的故事，都可以通过偷梁换柱、斩头去尾、合理想象等手法，变成让人看后对美国精神振奋无比的主旋律。1995 年美国空军飞行员 Scott o'Grady 驾驶的 F-16 战机在前南境内被击落，他以树叶、昆虫为生度过了噩梦般的 6 天时间，最终被航母派来的直升机救走。这个难度设置不会高于《荒岛余生》的故事，其主线任务在电影《深入敌后》中“升级”之后又会迎来怎样的考验呢？落地后亲眼目睹领航员被塞族武装爆头，自己则被各种口径的枪弹、炮弹撵得恨不得钻地洞；


■《深入敌后》用真实实例 YY 出了一个美式英雄能够救万民于水火的故事。

北约高层由于惧怕介入所引发的冲突，而将撤离点设置在几十公里以外的“安全区”，并且在行动过程中刻意阻挠破坏（其中下令不许直接营救的是英国指挥官，在第一撤离点打了回酱油就跑了的是法国特种部队）；Owen Wilson饰演的这位F/A-18飞行员必须徒步穿过敌对势力的控制区；在逃生途中，前有开着BMP、手持AK的塞族士兵的堵截，后有一个一身“阿迪”运动装扮的狙击手的步步紧逼，为了将塞族种族屠杀的万人坑实录证据公布于世，还要在自身难保的情况下独闯龙潭，拯救水深火热之中的波斯尼亚人民。片尾塞族追兵被美军直升机如同切菜砍瓜般瞬间碎渣化的高潮场面将主角带出了绝境，也令每一个人的情绪都在美式主旋律的YY中飞升至顶端。


■《战地3》中最为华丽的航母起降镜头，其灵感就来自于《深入敌后》这部MTV战争动作片。

■此类以拯救为主题的战争片中，通常都需要这样一脸好人相的基层军官，他要说很多话，但概括起来只有两个字——救人。

这一时期美式主旋律最为司空见惯的伎俩，就是将美军对别国的入侵偷梁换柱为“拯救”——在残暴的敌人面前拯救敌人，拯救在暴政和死亡下生存的别国人民，而最常用的替换物就是“Leave no men behind”，它可以让杀戮隐形化，将“拯救”显性化，从而从人性的角度出发，用道义、伦理和人情将战争从现实的残酷中掩盖掉（并且还能占据道德制高点）。作为一个相当具有独立思考能力和社会责任感的导演，老爷子雷德利·斯科特在多部涉及到反恐战争的电影中均试图引导观众去思考这场战争的本质，而在2002年公映的《黑鹰坠落》中，这部被誉为“摩加迪沙之战”纪录片自始至终都是以美军的视角来叙述这场战争。观众看到的敌人只是一群野蛮、愤怒、嗜血和不可理喻的疯子，一群外表凶悍的乌合之众，“它们”丝毫不在乎生命的意义，这才是本片希望玩家看到的战场基调。这与显性的“拯救”主题形成了鲜明的对比，仿佛己方的敌人不是人类，而是一群黑压压的变异苍蝇。美军所拥有那条高科技组合起来的屠宰流水线，在如此险恶的环境中看上去不像是杀人武器，倒像是救人工具。于是乎本应是荒唐疯狂、残酷压抑的“战争片”，就这样呈现出一部“灾难求生片”的模样儿。总之，任何一个反战者都可能斥责它的虚伪，却又不能无视一个国家、一支军队至少对自己国民生命的尊重，不能对生死与共的战友情无动于衷。马克·鲍顿的原著纪实小说中采访了许多索马里人，书中也有很多内容是从当地人的视角来叙述战斗。而在制片方的强大压力之下，雷德利·斯科特被迫接受了一部被三度大改的剧本，并且全程在五角大楼公共事务处的“建议”之下处理细节。片中的美军自始至终都没有杀害过任何一个平民（惟一一个死掉的还是被自家儿子误杀的），美军在人群中开路的利器M19自动榴弹发射器在影片中直接消失得无影无踪——全球救世军们怎么能使用这种无差别杀伤的“专制”武器？


■设计台词——“群众们都安全了吗？”

如果说《黑鹰坠落》中的那群索马里黑鬼实在不可理喻，以至于美军付出巨大伤亡依然无法唤醒他们对普世价值的憧憬，只能默默离开的话，那么2003年《太阳之泪》中那群再度踏上黑非洲的SEAL们就要幸运许多。一群难民们无需任何思想教育，一看到美国解放军的到来就铁了心跟着队伍走了。这个本来只是为了营救被困此地的意大利籍女外科医生的小分队，居然公然忘记了服从命令的天职，全部怀着都是一颗红心，两手武器，三生有幸，以四进四处的方式参与到这次扮演上帝，拯救非洲人民的伟大事业之中！纵然有人质疑，然而队伍很快就团结一心，他们并没有狭隘地将“拯救”二字理解为保护患难与共的队友，而是宁可牺牲自己也要保护好非洲难民，每每在中弹之后首先想到的不是大喊“Medic！”，而是关切难民们的安危，就差问一句“群众们都安全了吗？”。这些在本质上和以交党费镜头组合而成的主旋律并没有二样的电影，却在好莱坞的包装之下拥有着强大的观赏性，比如《深入敌后》将战争戏拍得好似MTV，《黑鹰坠落》厚重的纪实风格，以及《太阳之泪》中堪称教科书般的小口径武器作战场面，至少可以让绝大多数人看得下去，在这个过程中，美军神勇无敌的形象自然也植入到你的潜意识里。

间接伤害

倒塌的世贸双塔，让群情激昂的美国人将自己的信任连同公民权一道交给了政府，随着总统令旗一挥，大军先后开赴阿富汗和伊拉克，两个不堪一击的敌对政权很快土崩瓦解，但整个反恐战争却陷入了死循环，军事占领也让美军不能自拔。战争进行得越长，当初的谎言，或者是错误信息就暴露得越多。于是媒体开始反省，当初自己做错了什么？911之前的美国媒体对政府控制向来异常敏感，整个美国新闻业的发展，就是媒体人同政府的斗争史。自认为有道德操守的美国媒体人一向以作政府传声筒为耻，以独立思考为荣。即便纯粹追求商业利益的好莱坞，大肆渲染政府阴谋论，以“渺小公民对抗庞大国家机器”的伪揭黑政治惊悚电影，也是屡试不爽的类型片模式。而随着911事件的到来，布什政府以“国家安全”为由垄断和控制信息源，迫使媒体和视听娱乐业者和自己构成同盟关系。


■歌颂美军牺牲精神的《荣誉勋章》，只是因为忘记了给敌对势力改名字而导致了山呼海啸般的抗议声。

电影《狮入羊口》中汤姆·克鲁斯扮演的参议员理直气壮地对着质疑战争的女记者说，“这场已经长达六年的战争，媒体不是一直和政府在一起推销的吗？在这个过程中，政府不是也没有下达任何的强制命令吗？”参议员说的是事实，但还有一个事实就是在政府塑造的



■《战地 3》就学乖了许多，单人战役中你的敌人是一个名叫 PLR 的伊斯兰恐怖组织，其领导核心是伊朗人，正好可以应应景哦。

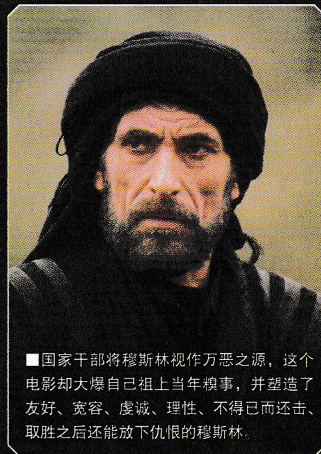
二元对立之下，任何反对政府采取军事行动进行“反恐”的言论，都会被视为不爱国的行为，而美国的媒体也很自律地避免遭到这样的批评。举一个最简单的例子，1999 年由威尔 · 史密斯主演的惊悚动作电影《国家公敌》，表现国家通过高科技手段以“国家安全”为幌子，进行公民权侵犯活动的种种卑劣行径，但这样的行为却随着《爱国者法案》的通过而成为残酷的现实，大众对此的态度从 911 前的强烈排斥迅速演变为了之后的全力支持。布什政府成功建立了“要么支持政府，要么亡于恐怖分子之手”、“支持政府 = 爱国，质疑政府 = 叛国”等等二元逻辑。在这些因素的影响下，大众传媒和娱乐方式有意或者无意地成为“爱国主义”的宣传工具。在谎言一个个在浮出水面，在事实真相面前被无情揭穿之后，曾经无限度支持政府的人们，又被弹簧式发展的战争改变了自己原先的看法。但是，质疑和反对战争的声音相对越战时期风起云涌的反战运动而言又是那样的弱小。

《华氏 911》中那位在熟悉的生活环境中追忆自己永远也不可能回来的儿子的母亲，接受采访过程中突然失控，她蹲下身子哭泣，因为她的儿子曾经和她一起在这里度过，撒娇、玩耍，好不容易长大了，然后永远地消失了……这一震撼人心的场面可以让观众们泪流满面，可又无法改变什么。当“反战”遭遇“游戏”之后，吊诡的现象出现了：反战者惟一可以发挥自身影响的地方不是自己所反对的“反恐战争”，以及发动这场战争的权力阶层，而是“反恐战争题材游戏”，后者也成为了表达，甚至是发泄情绪的惟一目标。对质疑和抗议声毫不在意，甚至在捏造谎言发动战争的行径被揭穿之后依然面不改色心不跳的政府，自然也愿意做个顺水人情，将反战的情绪转嫁到游戏身上（MoH 的塔利班事件中，英、加、澳、挪威的国防部长以及美军高官都出面揭批 MoH 的邪恶本质）。Atomic Games 开发的描述第二次费卢杰之战的《费卢杰六日》早在宣传阶段就遭到了反战者的抗议，已故英国皇家宪兵队上士 Thomas Keys 的父亲 Reg Keys 这样说道：“鉴于伊拉克战争带来如此惨重的伤亡，杀戮时刻不应该再以游戏的方式重现，并且让别人以娱乐的心态去重新感受。对于一场还没有结束的战争和依然在不断刷新的伤亡数字而言，推出这样一款游戏是反人性的”。相对师出无名，且被越来越多美国人所反思的伊战而言，讲述美国特种部队同阿富汗塔利班武装斗争的《荣誉勋章 2010》无疑具有更多的争议性，这部本身就是以将美军“牺牲”神圣化为主旨的游戏，却依旧招致了山呼海啸般的抗议浪潮，原因仅仅只是多人模式中玩家可以扮演塔利班武装分子。尽管制作人 Greg Goodrich 多次强调“7 岁的孩子都知道一场游戏中有人要扮演警察，剩下的人就要扮演小偷，游戏的这种设置同价值观无关”，但依然无法消弭反对的声音。“我们中间就有因为塔利班而失去丈夫的妻子，和失去父亲的孩子，他们无法承受自己的美国同胞扮演‘杀害’自己亲人的凶手，并以此为乐”。即便在将“塔利班”的名称换成“反对力量”之后，美军多个军事单位依然对这款游戏实行了禁售（不能出现在军营附近的零售点）。

处于绝对弱势地位的游戏制作者既要按照玩家的要求，做出更真实、更火爆的战争游戏，同时又不能碰那根“实名”红线，于是他们只能变着法儿、憋着劲儿去挑逗玩家们疯狂扣动扳机的欲望。与在《荣誉勋章 2010》中安排玩家扮演阿拉伯大胡子，到后来玩到引火自焚的 EA 相比，Activision 无疑更清楚“同自宫保持高度一致”和“领会文件精神”的重要性。《COD 现代战争》初代不仅仅将战争的舞台设置在一个架空的中东国家，而且在敌人的设定上也显示出了一定的“国际观”。在此类游戏中，你分不清“恐怖分子”、“叛军”、“游击队”、“阿富汗人”、“车臣雇佣武装”等形象有什么区别。只要有俄国人登场，他们一定同中

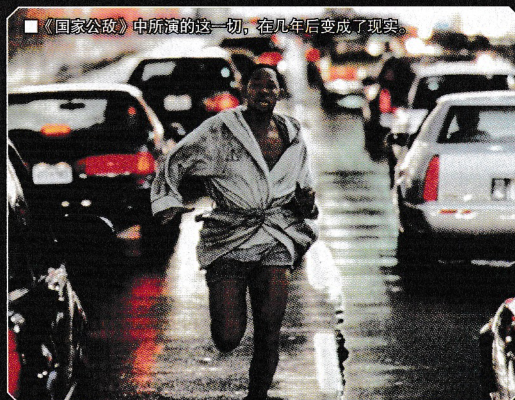


■“蜘蛛侠”也是间接伤害的受害人。



■国家干部将穆斯林视作万恶之源，这个电影却大爆自己祖上当年糗事，并塑造了友好、宽容、虔诚、理性、不得已而还击、取胜之后还能放下仇恨的穆斯林。





■《国家公敌》中所演的这一切，在几年后变成了现实。

◄电影版《恐惧的总和》仅保留了美俄进入核战边缘的大背景，由于将敌人从伊斯兰组织改为新纳粹，而失去了深刻的现实意义。


■尽管续作情况还不明朗，但“《幽灵行动：尖峰战士》系列”依然是Ubisoft旗下的一线品牌。

东佬穿一条裤子。“恐怖主义”的帽子可以给任何美国媒体所渲染出的敌人和潜在敌人戴上，《COD 现代战争2》将俄国塑造成“洗白后的恐怖组织以合法选举手段控制的激进反美国家”，这完全对应着大众的潜意识。在Ubisoft推出的《彩虹六号：维加斯》和《幽灵行动：尖峰战士》两个子系列中，出来唱黑脸的，是清一色穿越国境攻击美国本土的墨西哥恐怖分子（不过编剧倒是没有忘记将他们同中东的“同行”们相联系，比如插入‘在伊拉克、阿富汗的基地营地受训’、‘从中亚偷运至德州的核弹头”等信息），将美国人对墨西哥非法移民与日俱增的紧张转化为“反恐”表现乐趣的重要组成部分。

本来就是以打打杀杀为最主要表现乐趣的动作射击类游戏，想靠它们表达“反战”思想确实勉为其难。能像刚刚发售的《战地3》那样，在单人游戏中加入几句类似“伊拉克人民不是我们的敌人”，“恐怖分子？美国就是由一群‘恐怖分子’建立的国家，只不过他们最后胜利了，历史是由胜利者书写的，懂吗？”之类的吐槽，就已经是相当难得了。

不招人待见的“真相”

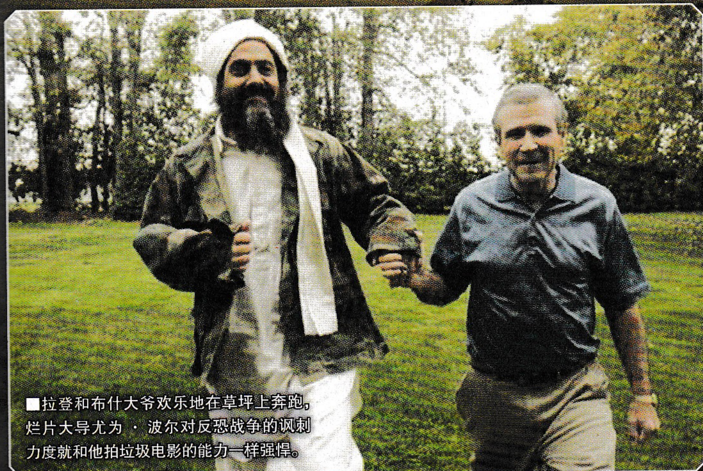
“美国发动伊拉克战争的目的是为了石油”，“关于大规模杀伤性武器的情报是捏造的”，这两个在中国大街上随意逮着一个就能问出来的伊战真相，却让美国人上下而求索了半天依然是懵懵懂懂，即便在事实已经清楚之后，从美国总统到CIA局长，没有一个政府高官被问责，当初谎言所导致的恶果依然在继续。是咱们的专家太精辟，还是美国人民智商太低？直到小布什结束任期之后，相关真相才陆续浮出水面。这究竟是马后炮，还是明贬实褒（这么黑的政府都能允许我们揭黑）？其实美国人最明白闷声发大财的道理，只要找到（或者编造出）出兵的理由，国会就会批准。而一旦战争开始，多少真相都变得没有意义，尤其这是一场只赚不赔的战争，最后必然是庄家通吃的后果，只要是最后胜利了，就算开战是缘于谎言和阴谋又能怎样？管他的是为了大杀器还是石油，重要的是美国军队终于进驻伊拉克，中东的油田安全了，这叫战略意义大于一切！

自从06年开始，陆续有几位带有强烈社会责任感的导演，试图通过自己所拍摄的几部揭黑题材电影来向观众展示那不招人待见的真相，其结果全部都是既不叫好，也不叫座。其中的代表有《公平游戏》和《绿区》。前者的剧本改编自美国中情局女特工威尔森的同名回忆录，以真人真事（包括此事牵扯到的副总统切尼办公室主任和副国务卿）向观众们揭开了“大杀器”谎言暴露的全过程。战前，美国政府动用CIA的情报网在全世界范围内，搜寻着有关伊拉克拥有大规模杀伤性武器的情报，以英国为代表的西方盟国们也在为这一事业献上自己的绵薄之力。但实际上那些通过CNN们展示给公众的“证据”，只是为了证明一个已经设定好的结果——萨达姆拥有毁天灭地的邪恶工具，为了维护世界和平必须铲除这一毒瘤。在这一有罪推定的过程中，即使美国的知识界、新闻界甚至是政府内部有不少有识之士都发出了不同的声音，也不会翻起任何的涟漪。对于知晓某些政府不愿意公开的信息，又始终抱着“正义、自由、民主”价值观不放的人，无论你是特工、科学家还是政府官员，美国政府必然会采取从肉体消灭到精神摧残等一系列的迫害方式，不仅仅要搞你，还要搞你的家人！

影片中由娜奥米·沃兹饰演的CIA特工瓦莱丽·威尔森，其任务是在伊战爆发前负责伊拉克政权颠覆行动，为接下来的全面武力打击热身。事件的导火索是她担任外交官的丈夫约瑟夫·威尔森在调查WMD的过程中，非常不知趣地作出了与政府预设答案完全相反的结论，并且公然在《纽约时报》上发表自己的“反动言论”。不久之后，“美国最后一任驻伊大使妻子是CIA海外间谍”这一绝密情报经记者泄露到了外界，不仅仅是身份暴露、海外联系人全部处于极度危险之中，而且威尔森夫妻也在与官方穿一条裤子的“自由媒体”的渲染下，一夜之间从国家英雄变成了全民公敌。影片的后半部分，则是对瓦莱丽是如何从一个绝对意义上的弱势者，到在万马齐喑中站出来同庞大国家机器对抗的心路历程的描写，其转变过程在影片中也表现得相当到位。对小布什政府的反感程度绝不亚于大胖子迈克尔·摩尔的道格·李曼，在这部完全基于真实事件的自传电影中也加入了许多锐利的观点，比如借威尔森先生和移民到美国的非洲裔出租汽车之间的对话，点出了“如果人人都畏惧强权，美国最终也会变成塞拉利昂”；再比如借夫妻二人那场激烈的对手戏，论证了美国政府根本没有审判萨达姆的资格。

对伊战黑幕义愤填膺的英国导演保罗·格林格拉斯甚至忘记了拍《谍影重重4》，而是带着“杰森·伯恩”（马特·达蒙）亲赴伊拉克“实拍”了一部从参战士兵视角，揭开伊战黑幕的动作片《绿区》。尽管本片是“谍影重重”原班人马制作，并且镜头语言也是与后者如出一辙，然而却并没有产生当年的震撼效应，事实上喷《绿区》喷得最凶的就是“伯恩”的粉丝们。原因是，对于代号“麦哲伦”的线人的


■《绿区》深入伊拉克实地拍摄，动用《谍影重重》系列的原班人马，最终票房和媒体评价却惨不忍睹。

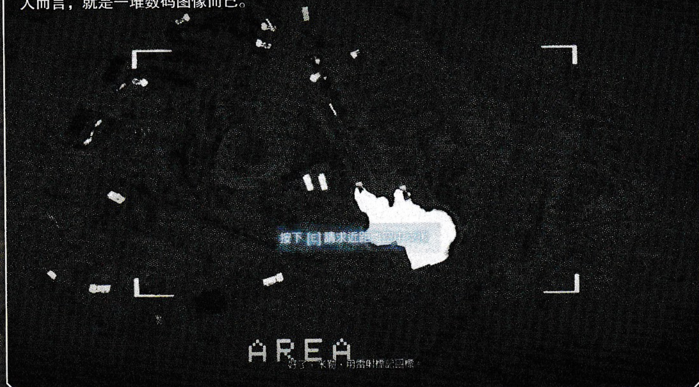

■拉登和布什大爷欢乐地在草坪上奔跑，烂片大导尤为·波尔对反恐战争的讽刺力度就和他拍垃圾电影的能力一样强悍。

身份，以及大兵主角苦苦追寻的“开战理由”，观众们早已经心知肚明。《绿区》的亮点正是对其标题“Green Zone”所指的那片联军占领当局在巴格达城中圈出来的一小片安全区的表现。它的存在和运作方式，代表着美国人“解放”伊拉克的真实目的：他们轰炸了巴格达每一幢重要的建筑，解散了伊拉克的行政和军队，努力向世界标明美国人不仅仅擅长破坏一个姓萨的独裁旧世界，而且更擅长建设一个姓布的民主新世界，然而却以原萨达姆的奢华宫殿为圆心，划出了一片七平方英里的土地。这里有游泳池，有比基尼美女，有冰镇啤酒、五星套房和宫廷BBQ，美国人用无数的机枪堡垒、巡逻兵、PMC雇员、探照灯和各种高科技监控设备来捍卫绿区的安全，却对连绵数里的高墙与铁丝网外的那个真实的伊拉克毫不关心，最多只是不断给米勒这样的大兵以各种关于WMD的错误情报，让他们在遍布反美武装和LED的危险地带疲于奔命，并且随时都有可能送命。在寄生在绿区中那些投机分子的一片奢靡天地的对比之下，一直坚信“开战的理由对于我们总是很重要”的米勒甚至有了一种天然呆与军旅硬汉组合在一起所产生的强大萌意，而事实却将他寻思出来的那个“伊拉克维稳计划”（招安“黑桃勾”将军，说服正在处于墙头草状态的原伊拉克武装变成皇协军）击得粉碎。本片的戏剧冲突并不是正邪双方的交锋、真相的揭露和隐藏上的矛盾，而是各种价值观的剧烈冲突。记者需要“真相”来编故事；士兵需要一个让自己为何流汗流血的原因；情报机关需要局势越乱越好，这样才能在反恐战争中扩大自己的权力；五角大楼特派员需要用更多、更大的谎言来维持先前的谎言，并且动用一切强力手段来铲除试图揭开真相的人……这一切，最后都不如片中那位伊拉克老瘸腿弗莱迪在片尾掷地有声的话语：“这不是你可以决定的问题”！

本来在临场感、纪实性和深刻性可以大有作为的《绿区》，却由于“绿草大叔”过分卖弄自己标志性的帕金森式（抖动摇拍）摄影和高速剪辑技巧，以至于在不该用力的地方用力过猛，在该用力的地方却明显疲软。最重要的是，绿草大叔所设置的悬念，其实只是一个人人都知道，却人人都不愿意承认的真相。

前线报道

除了失去亲人，感受到切肤之痛的那些直接受害者以外，大多数人对“战争因何而爆发”这个属于过去式的真相其实并不是那么关心，对于“战争如何进行”这个属于进行时的真相却有不少想法。掌握现代战争最前沿科技，拥有最为现代化屠宰流水线的美军，以人类战争史上最为“神棍”的方式进行着这场反恐战争——你完全可以不接触敌人，甚至连敌人长什么样都无需看到，就可以夺其性命了。“他们”对于你而言，只是全息瞄准镜、液晶屏上的一个个人形图案或是光点。你无需忍受亲手杀死一个同类时的负罪感，不会亲眼看到他们死去时的痛苦挣扎，甚至根本意识不到有人在自己触动按钮的瞬间死去，只是将这些代表着“Bad guy”的图像从屏幕中永久消去而已。战场在数字化之后变得虚拟化，修罗场般的残酷景象变成了不断跳动的数字、GPS图像和一个个标注有TGT字符的目标。对这一切最为感同身受的，莫过于电子游戏玩家。在《幽灵行动：尖峰战士》系列，敌我双方的一个个作战单位都是由红、绿色区分的菱形、方形的图案，一次攻击之后敌人所剩余的战斗力精确到了百分之多少。独闯龙潭的“幽灵”小队总是要面对百倍于自己的兵力和火力。然而凭借连一次风吹草动也不放过的实时战场资讯反馈，随叫随到的空地一体化支援，这群次时代尖兵们总能在枪林弹雨中毫发无伤，并且将看似强大无比的敌人杀得丢盔卸甲。从现实层面来说，这款游戏所诠释的现代战争并无任何夸大之处。被完全虚拟化的战场，让士兵们不再像他们的先辈那样饱受来自恐惧和道德的双重折磨，此外还有一点最为根本的不同，就是这场战争本身也是由政客们“虚拟”出来的。



■战争对于高高在上，扮演死神的人而言，就是一堆数码图像而已。



■高科技化的战争，看起来“环保、安全、低碳”

数字化战争的“正面作用”之一，就是连杀戮行为的执行者们也不再关心它的真相和意义。HBO于08年推出的《杀戮一代》中，为我们真实再现了伊拉克战场的士兵原生态。有人将这部迷你剧称为伊战版的《兄弟连》，实际上除了同为战争题材以外，该剧与后者并无任何相似之处。也许是因为敌人太弱，一边倒的战争就已经失去了挑战与胜利的意义。本剧不再将笔墨放在行军打仗的问题上，而是用纪实手法来表现这场没有目标且与正义无关的战争中的士兵的真实生活状态。身为骄傲的海军陆战队员，锅盖头们早已经没有101空降师E连兄弟当年的责任感，他们参军的目的，有的是为了穿上那件看上去很酷的军装，有的是为了赚钱，有的是为了回国之后给自己增加点泡妞的谈资，有的是因为犯事之后要逃避苦牢，有的仅仅是为了可以合法的杀人……平时他们最关心的是关于好莱坞明星们的八卦行为、自己的夜视仪电池是否够用、想听的摇滚歌曲是否拷贝到了iPod之中、一天的吃喝拉撒是否舒适，这群和我们一样玩着电子游戏长大的一群人，在这场真人游戏中最关心的就是自己能否多打死几个“该死的哈吉”（对伊拉克人的蔑称）。

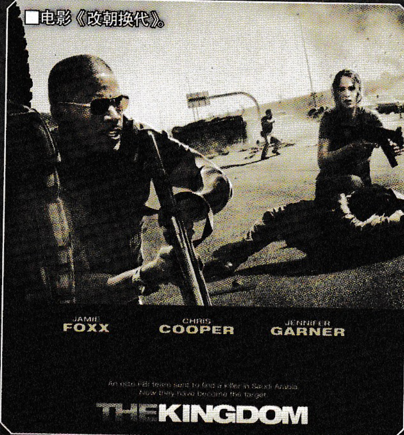
《杀戮一代》与美国传统的“反战”影视作品的内核完全一致，即通过对战争无意义、无理性的描写，来凸显战争对人性的践踏。当然，这种表现由于视角的关系，反而变成了加害者在不断实施虐杀行为之后的无病呻吟，他们好像和自己不停实施杀戮行为的对象那样都是受害者，每天面对着虚构的敌人，想着死去的战友，成天惆怅悲痛，结果哭了半天却不知道谁死了。没有


■《杀戮一代》中的小镇大战，是《COD现代战争2》第一个正式任务的原型。

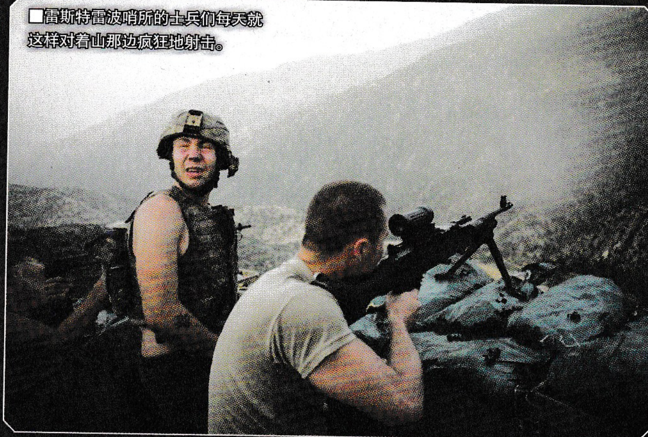
对战争背后更深层次的揭示，美国人永远也不知道这群凭借“火星科技”扫荡一切害人虫的天兵天将，在CNN报道中总是享受占领国人民箪食壶浆待遇的王师，究竟为何永远也赢得不了这场本应属于吃豆腐水准的战争。2010年的军事纪录片《雷斯特雷波》采用的依然是以美国士兵为主角的“FPS模式”：在这座被誉为阿富汗战争自开始以来最危险的哨所中，跟踪一年拍摄的画面中也看不到一个塔利班分子，哪怕是一具尸体。士兵们要应对的战斗，都是冷不丁飞来的流弹，以及因为超过最大射程而毫无靠谱性可言的RPG。然后就是美军士兵们架起机枪狂扫一气，通讯兵大声呼叫空中支援，最后以眼前一通乱炸告终。所谓的战斗，就是两个山谷之间一方也无法打到另一方（对于美军的问题是看不到，对于塔利班的问题是打不到）的对射。难能可贵的是，本片跟随这支部队中“群众路线工作队”的步伐，第一次带领观众触及到了战火下阿富汗人民的生活。“寄希望于阿富汗人民”的美军士兵们来到山下的村落中与部落长老恳谈，希望能够得到关于塔利班的情报。他们当然知道“民主”、“自由”一套说辞对于这群目不识丁、食不果腹的人而言没有什么用处，于是努力将“美军到来时为了保障商路安全，增加就业机会”这样看起来与真金白银更加接近的使命传达给村民，希望能够得到他们的帮助。然而对于这群只能在贫瘠的土地上种些用以充饥的粮食和充当“经济作物”的鸦片的人而言，不用说“贸易”和“就业”这些高端词汇，就算是给一叠美元，也会被当成废纸扔掉。村民当然知道塔利班高压统治的残暴，但此时他们更关心的是自己的生命。一旦与美军合作，可能就看不到明天的太阳，因为藏在山洞中的塔利班会连夜前来索命。虽然片中的北约军官们多次承诺帮助村民改善生活，并且确实做出了一些善意行动（比如赔偿在行动中打死的牲畜），部落长老也努力与对方进行交流，但在这幅“军民鱼水情”的标准假象之下，却是两个完全无法交流的世界。直到哨所召唤的空袭炸死了村庄中的十几名村民（包括不少妇孺），找上门来的长老大声指责“你们说要打塔利班，我告诉你不知道，你们就杀死我们的人”的时候，阿富汗战争泥潭的症结已经被导演点到——塔利班打着反抗外国侵略的旗号继续残害当地居民，而打着反抗暴政旗号到来的美军却让当地人过得更加艰难，“没有希望”是北约驻军与当地人情感惟一交织的地方。惟一不同的是，他们会在驻军期满由新的士兵所代替，而阿富汗人民则要在这场灾难中无止境地煎熬下去。

除了以士兵为着眼点的战场以外，另一条“隐秘战线”——以特工、间谍为视角的情报战也是反恐战争的一个重要组成部分。2007年由彼德·博格导演的反恐题材动作电影《改朝换代》采用了好莱坞反恐题材动作片的惯用模式：沙特发生针对美国石油公司员工的大规模爆炸袭击，FBI四人组强势介入调查活动，一路遭遇无尽阻挠与压力，最终戏剧性地与真凶遭遇，在一场腥风血雨的大战之后，成功消灭了反西方的黑恶势力，毫发无伤的四人组回到美国，惟一死掉的一个正义角色还是沙特人。其实，在这个用膝盖也能想象得出的故事脉络中，导演夹带了许多自己对“反恐”理解的私货。片头从沙特发现第一口油井，到当今“自由世界的灯塔”与中东最大的君主专制国家之间基情四射关系的幻灯演示，已经为本片的基调进行了铺垫。在这个老套的故事中，令人触目惊心的细节随处可见：中东盟国的人民对四个美国人异样的眼神；车队在盟国领土上行驶，却要采取过街老鼠般的防范策略；爆炸中失去妻子的阿拉伯人坚决不同意接受美国人的调查……两个亲密“盟友”之间的这种隔阂在片中随处可见，它与其说是伊斯兰原教旨主义与普世价值之间的尖锐对立，不如说是两种文化之间的隔阂。无论是沙特情报部门高官、基层军官、士兵还是平民百姓，他们都对FBI四人组报以怀疑和敌意的态度。尽管沙特方面派来的那名担任翻译任务（实际是监控和钳制）的阿拉伯警官与特遣小队之间逐渐产生了信任，影片直到最后一分钟前都在告诉观众“邪不胜正”、“美国代表着永恒正义”、“自由世界与伊斯兰世界的交流是可能的”，然后恐怖分子匪首的孙子在目睹全家葬身于“世界警察”的枪下，对着镜头面无表情的复述爷爷的临终遗言“我们会将他们杀光”的时候，所有的希冀都破灭了。无论是恐怖主义的制造者，还是恐怖主义的铲除者们，他们都在因为内心的恐惧而去杀人，却从未反思恐惧因何而起，即便做出类似的反思，也无法解决问题。在这场有着上百年积淀，并且在近50年来被火上浇油（石油）的仇杀中，每一个人想做，也惟一可以去实施做的事情就是“Kill them all”。

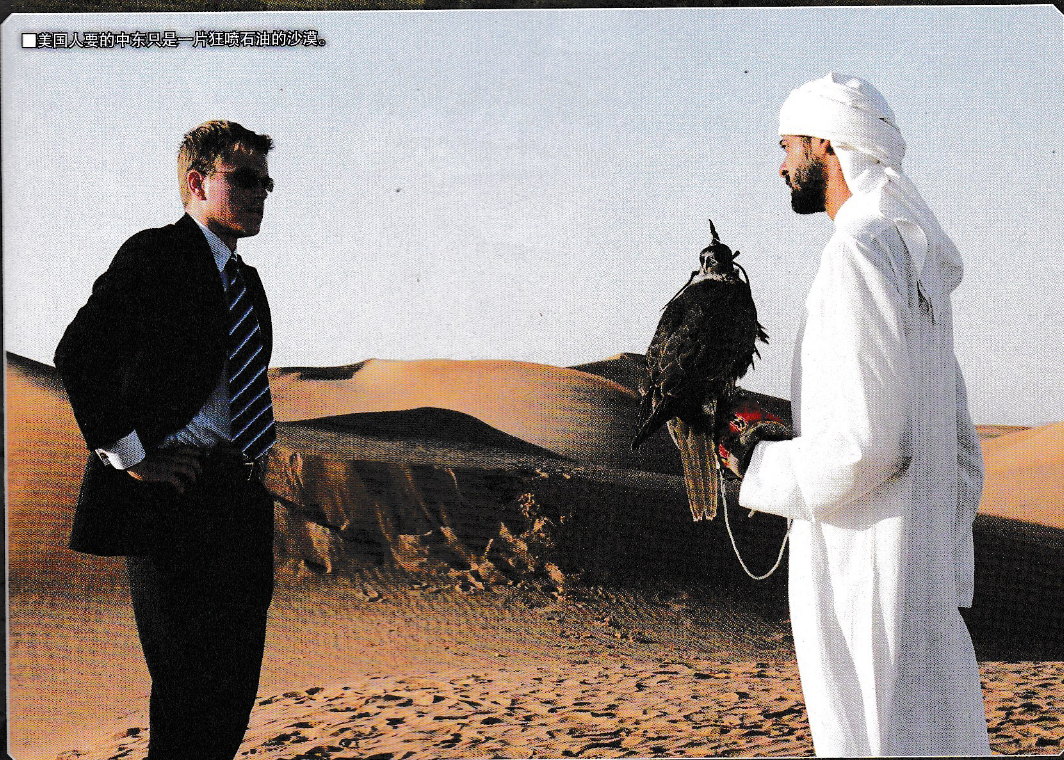
事实上，“Kill them all”对于恐怖分子而言也只是嘴上说说，因为他们有心无力，所以“them”这个代词宾格所指的多半是老百姓；美军拥有杀光那些武装仅限AK47和RPG的恐怖分子的强悍战力，然而他们在绝大多数时间里都找不到目标在哪里。这就是为什么他们使用着最为先进的精确制导武器，却创造了平民伤亡率接近总伤亡人数90%的战争奇葩的原因。《哈迪塞镇之战》为我们全景再现了这个90%，是如何在军队和恐怖分子的作用下制造出来的全过程：一辆悍马路过哈迪塞镇，后面跟着几辆皮卡，里面坐着的都是来参加派对的伊拉克人。这样稀疏平常的景象，在一声惊天动地的巨响之后全部变了样。悍马车被炸得底朝天，驾驶车辆的美军士兵被炸成了两截。闻讯赶到的巡逻队第一反应就是寻找触发



■电影《改朝换代》。


■雷斯特雷波哨所的士兵们每天就这样对着山那边疯狂地射击。

LED 爆炸的恐怖分子（LED 一般都是通过手机引爆，主使者需要站在炸点附加观察目标是否到来），他们拦下了后面的伊拉克车队，愤怒地将这些"嫌疑分子"从车厢里面拉出来，接下来让人难以置信的残酷一幕发生了——伊拉克人一个挨着一个遭到公开处决。恐怖的景象还没有结束，在连杀数人之后感到一无所获的士兵们又冲向路边的民居，伴随着一个个标准化 CQB 战术动作的是投入庭院的高爆手雷，对着宴会中的人群不停扫射的 M249 机枪。本片男主角之一的那名伊拉克青年，只是因为想在这场混乱中去找自己的爱人，就遭到了狙击手的射杀，伴随着他死亡的是杀人者的大笑。

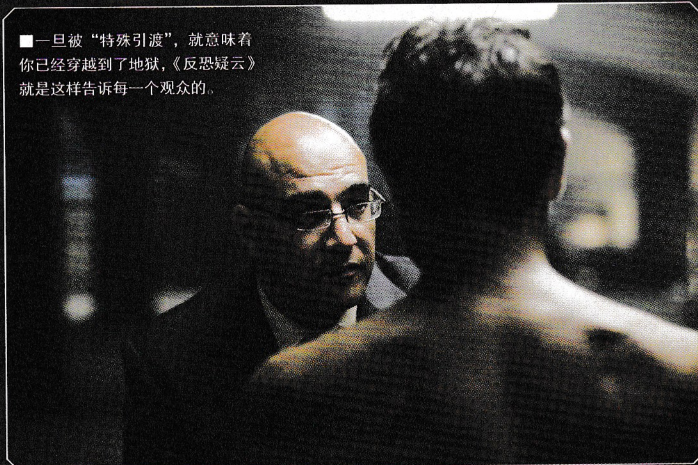

■美国人要的中东只是一片狂喷石油的沙漠。

《哈迪塞镇之战》为我们揭开的伊拉克现状就是如此的残酷，对于美军而言，这里是一个高度充满敌意的环境，所有"非我族类"者都可能是恐怖分子的合谋者。对于面对着"掠食者"无人机显示屏的长官而言，一个扛着锄头或者是拿着手机在路边站立的人，都可以判定成"有敌意"，都可以在一声令下之后将他们炸成粉碎。对于现场执行任务的士兵而言，这种堪称反人类的蓄意屠杀，完全就是在这种高压环境下的一种宣泄。最具有讽刺意味的是，美军的上述反应都在策划这次袭击的那两个一老一少恐怖分子的意料之中，让无辜平民遭到屠杀，这是他们宣扬反美复仇的手段。片尾哈迪塞镇幸存下来的那些失去父亲的孩子和失去丈夫的妇女们，全部都面无表情地投奔恐怖组织，成为下一批人体炸弹的载体。而那两个放置 LED 的恐怖分子，又混迹于市井之中，向街头巡逻的美军士兵兜售盗版 DVD 光碟，然后等待下一次布置炸弹的任务。这个循环所伴随的，是更多丧命于仇恨宣泄之中的平民。

[谎言所引发的价值观冲突]

奥巴马总统在 9/11 十周年悼念活动中所阐述的《美国反恐国家战略》，如此定义美国的核心价值：一、尊重人权，即便在反恐行动中也要反对残酷和非人道的审讯方式；二、对民众的不满做出回应性、疏导性的反应；三、尊重公民的自由、隐私和民事权利；四、保证公民的知情权；五、坚守法律。事实上，上述五点的反面例子要比正面的更容易找到，《爱国者法案》、虐囚丑闻、秘密监视、关塔那摩监狱、司法部紧急授权、特殊引渡……在谷歌中键入上述关键词即可。其实，承认上述"核心价值"只能是说说而已，这并没有什么羞耻的，对付快、准、狠的恐怖主义，要的就是更快、更准和更狠。支持各种侵犯公民权法案的美国议员的逻辑非常简单：倘若一个疑犯被捕，而他恰恰拥有恐怖袭击的重大嫌疑，总不能还给予其在不受监控的情况下打电话、见家人和律师的权力吧？反恐让普通人的权力与国家安全之间高度对立起来，而且这是一个无法平衡的矛盾，在电影《反恐疑云》中就有这样一个场面，参议员助手和 CIA 高管有一场对话，集中讨论在国家安全与核心价值观出现冲突的时候应该如何取舍。前者手持《美国宪法》，后者则拿着一份 911 报告，各说各的理，却谁也无法说服另一方。

很显然，核心价值那一套是放在台面上去由大人物们去说的，而侵犯人权一套则是放在台面下去暗地里做的。倘若非要抱着那堆碎碎念不放，其结果将会是相当"杯具"的。08 年动作片《鹰眼》就为我们展示了反恐战争中捍卫"核心价值"的惟一方法便是——彻底颠覆美国现政权！"鹰眼"是一套用于监控全球恐怖活动信息的超级电脑，与正在运行的 NSA"梯队"相比，它拥有独立的 AI 和自主决策权，最让人尴尬的是，为"鹰眼"的决断设置依据和准则并不是什么自相矛盾的"机器人三定律"，也不是美国政府在台下实施的那一套，而是台面上那套漂亮话。在影片开头，美国总统授权了一次定点清除行动，"鹰眼"综合各种情报分析出的目标匹配度仅有 51%，结果大统领阁下并未理睬，造成了一次针对中东无辜平民的袭击行动，随之而来的一系列大规模报复导致许多美国公民在海外丧生。"鹰眼"依据宪法中"我们美利坚合众国的人民，为了组织一个更完善的联邦，树立正义，保障国内的安宁，建立共同的国防"，以及《独立宣言》关于"政府在破坏公民权的时候，人民便有权废除并且建立一个新政府"的论述，制定了一次对美国权力层的"集体扑杀"的行动。还好在反恐战争中谋划大局的是嘴上说一套，实际做一套的"人"，而不是认着死理不放，


■一旦被"特殊引渡"，就意味着你已经穿越到了地狱，《反恐疑云》就是这样告诉每一个观众的。

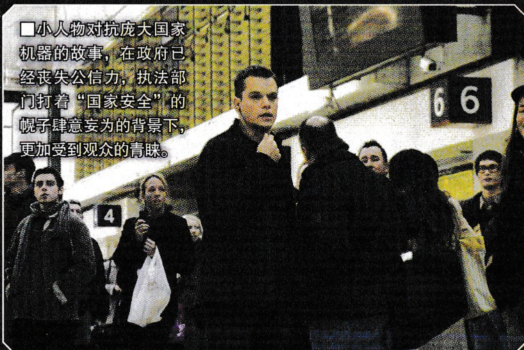
只会钻牛角尖的“机器”，否则这一幕可能就要变成真的了。

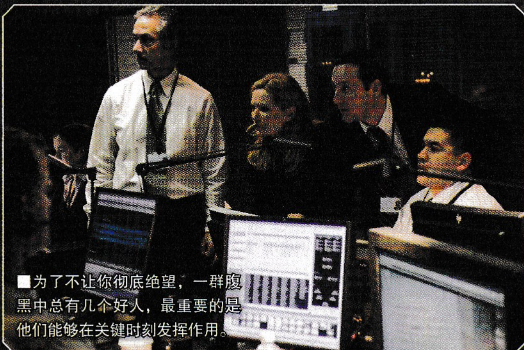
之所以要一遍遍重复就连自己也不相信的鬼话，目的在于向全世界推行这套惟美国正义的所谓普世价值，而且别人即便相信，并且将其付诸实施，只要不符合美国的利益，一样不会有好下场。在05年谍战电影《辛瑞那》中虚构了一个海湾的君主国Syriana，王子殿下Nasir自幼接受西方教育和民主制度熏陶，试图按照西方的价值观来改造自己贫穷落后的祖国，建立议会，给予妇女平等地位和普选权，一心要终结自己父亲的君主专制制度（并且还得到了自家老爷子的默许），这简直就是“自由世界”最需要的范本了。然而这个“海湾地区的华盛顿”最终却被CIA的“掠食者”无人机定点清除了！因为这个民主思想的好学生和好模范还有一个让山姆大叔无法接受的“异端思想”，这就是脱离美国的掌控，其他符合西方价值观的一切行为因此都可以忽略不计了。

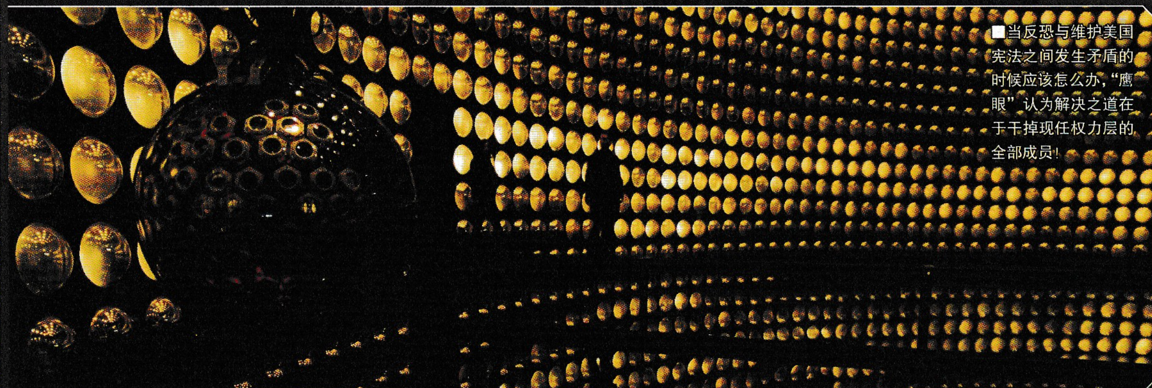

■《狮入羊口》在教授和学生、记者和参议员之间的交锋中，道出了这场战争的部分实质。

Nasir反对美国驻军，试图将原油贸易的钱用来发展本国经济，并且鼓动海湾地区的其他产油国将石油贸易所建立在中东地区，剥夺纽约和伦敦的原油定价权，并且优先将能源供应给出价更高的新兴经济体。Nasir的思想毫无激进之处，也并不反对美国，然而正是因为不想让自己的国家受制于西方，美国采用了一系列的组合拳。其中包括冻结老国王用以花天酒地的私人账户，放任恐怖组织袭击油轮，扶持只知道吃喝玩乐的三王子上位，以及由CIA实施的暗杀，最终将这个中东地区的民主范本扼杀在了摇篮之中。片中由马特·达蒙扮演的美国代表坦率的告诉Nasir：西方需要的中东是一个除了产油以外什么也不要有的沙漠，一百年前如此，最好一百年之后也这样。

你不能说普世价值那一套东西是错的，事实上它们的确是放之四海皆准的真理，问题不在普世价值，而在于这一切价值观的核心，是美国人的唯我独尊，唯我正义。正义和道德没有物理杀伤力，没法伤人一根汗毛，但却能够让“得道多助”者所向无敌，让“失道寡助”者丧尽民心和道义支持。即便是希特勒这样的大魔王，也一度让自己的人民相信自己就是公理和正义的化身。无论是为了石油还是更为直观地“杀死西方人”，原教旨主义分子与西方都用各种理论来将自己包装成为正义的化身，自己的所作所为，无论是人肉炸弹还是用看起来充满科技感的精确制导杀人，其动机和目的无不打饱了鸡血，洋溢着正义与美好的光环。从这个意义上来说，“捍卫美国人的生活方式”与“为了天堂中的72个处女而奋斗”之间并无本质性的差异。然而，就没有绝对客观的天平来衡量谁是正义，谁又是邪恶，于是标准又回到了绝对简单粗暴的比谁的拳头更大、更硬。实力强大的一方把持了全部的话语权，对自己永远是正义一方深信不疑的西方人民的视角永远都是高高在上，即便对对方的行为有些同情，却多半是缘于自己的施舍，他们会拒绝深入了解伊斯兰世界人民的真实生活和想法。正因为如此，死亡的威胁（可以是9/11这样货真价实的恐怖袭击，也可以是国土安全部的一次橙色预警），都会激发他们先发制人的攻击欲，只要能让自己感觉平和一点，地球另一端无辜者们的生生死死是不在他们考量范围以内的。在斯皮尔伯格执导的描写摩萨德如何对“黑九月”进行报复的历史纪实电影《慕尼黑》中，斯大爷并没有因为自己的犹太裔身份，而放弃了对这一在以色列人乃至部分犹太裔美国人看来无比正义的行动的深入反思。片中的猎人小组将目标一个个杀死，并不能给持上述立场的观众以任何的爽快感。对于片中的这些“复仇天使”来说，在对手被接连铲除之后，自己所得到的却是更多的恐惧。随着任务一步步接近完成，写在男主角脸上的不是成功的喜跃，而是信仰崩溃之后的绝望。每当夜幕降临的时候，他拿着上了膛的枪也不敢入睡，像精神病人一样撕扯着床垫，最后躲在衣橱之中。在影片开头的时候，就是从一个相信自己绝对正义的“好人”的视角中展开——“我必须为了正义而杀掉这些人”，而到了影片临近结束的时候，他对此的反思已经变成了“我的正义已经从开始杀


■小人物对抗庞大国家机器的故事，在政府已经丧失公信力，执法部门打着“国家安全”的幌子肆意妄为的背景下，更加受到观众的青睐。

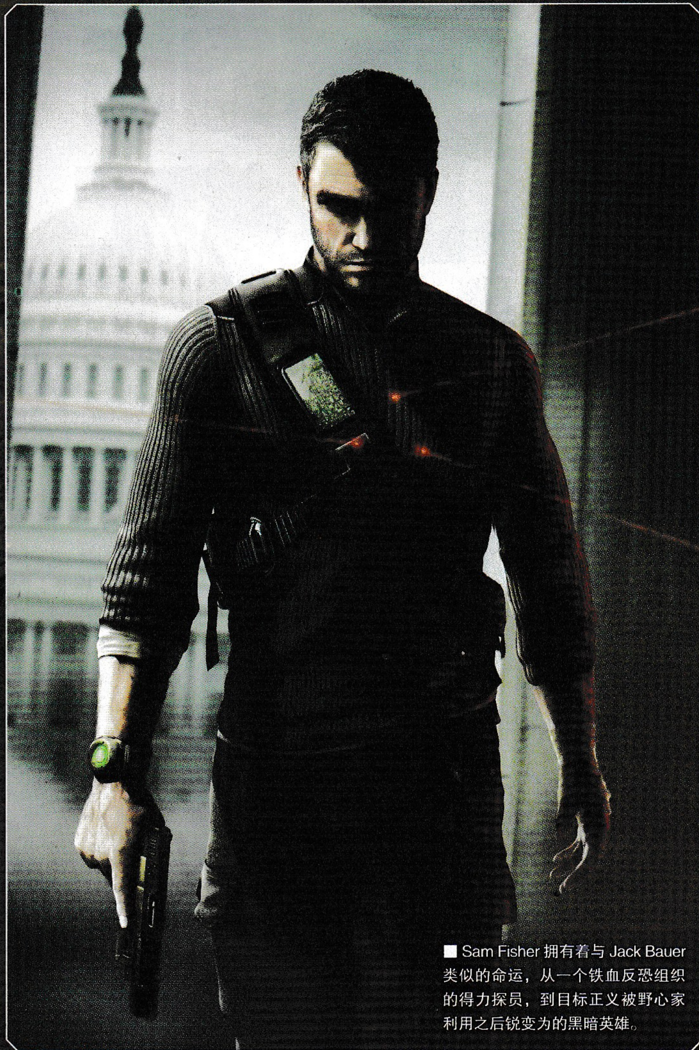

■为了不让你彻底绝望，一群腹黑中总有几个好人，最重要的是他们能够在关键时刻发挥作用。


■当反恐与维护美国宪法之间发生矛盾的时候应该怎么办，“鹰眼”认为解决之道在于干掉现任权力层的全部成员！

人的那一刻就消失了。"如果说导演试图引导观众做出的思考——"中东地区的血腥仇杀的根源"，是一个人人都知道答案，人人却又无法解决的谜题，那么影片将最后一帧画面定格在尚未倒塌的世贸双塔，至少已经在严重右倾的舆论环境下向美国人进行了适当的点拨。

在电影《狮入羊口》中，由汤姆·克鲁斯扮演的参议员的办公室中，挂着罗斯福总统的名言——"如果让我在和平和正义中只能做出一个选择，我选择正义"，这个谙熟选民理想主义情结，对此进行鼓吹利用的政治犬儒主义分子，在与女记者的访谈中显示着一种真诚奋进的姿态，将所有利己主义的政治行为进行了口号式的、广告式的宣扬。其本质却是将越战时期的错误战略重新包装之后，以"不惜一切代价"的姿态去铺垫自己的仕途，最后还要来上一句"我不会去竞选总统"。恐怖主义让每一个美国人都深信不疑的立国之基变成了一组组相互否定的矛盾，究竟是要利益还是要正义，究竟是要目标正义还是程序正义，究竟是要国家安全还是保障公民权不受侵犯，究竟是要当"恶霸"还是人类社会的灯塔？无情的现实击碎了一切，于是那种永远正确，永远都不会让观众对需要选择的时候产生纠结感的传统美式英雄，在近年来的影视作品中再度归来。就这样，超越道德、凌驾于法律和一切权利之上的 Power，拥有堪与上帝比肩判断力和执行力的 Superman，成为了寄托爱国主义想象的化身。在 9/11 事件爆发后仅三个月就上映的一部反恐剧集《24 小时》，完全迎合了处于集体恐慌时期的美国人的普遍想法，对于他们来说，大批量的干掉恐怖分子，远比遵守那些条条框框要重要许多。第一季中以哲人大师形象出现的总统候选人珀尔墨（之后顺利当选美国总统）在战略问题上拥有永远正确的判断力，美国拥有着一个凌驾于 FBI、CIA 和 NSA 之上，过激行为能够得到"睁只眼闭只眼"待遇的铁血反恐组织 CTU，还拥有一往无前精神且无坚不摧能力的"小强"特工杰克·鲍尔。有了这样的铁血联盟，无论是来自亚非拉的坏分子、隐藏在政府中的大腹黑、安插在"小强"身边的各路"二五仔"，以及自家那个除了闯祸就什么也不会做的脑残女儿，在接下来的 24 小时内除了折腾观众神经以外，都不会对美国本土产生实质性的威胁。鲍尔在反恐行动中可以无视法律和人权，在目标永远正义的大旗之下干出了许许多多与恐怖分子无异的事情，甚至为了拖延时间而按照恐怖分子的要求枪杀了 CTU 的主管。在第五季剧本创作时的 05 年，此时伊战谎言已经揭开，政府以反恐为名的所作所为，其合法性也受到了广泛的质疑。因此本季"顺应民意"地将毒气袭击的实施者设定为美国人自己，其主使者尽然是新任总统查尔斯·洛根，他企图将恐怖袭击嫁祸给中东国家，为自己的出兵行为寻找借口。其实"老根"总统大大高估了人们的智商，只需要几张捏造的"Paper work"，一份份没头没尾的所谓 WMD 情报，就足以让人们义愤填膺，纷纷支持这场旨在保卫国家安全的战争了。


■《战略特勤组》，一部将价值观与"必要手段"之间的矛盾无限放大，震撼人心的电影。


■ Sam Fisher 拥有着与 Jack Bauer 类似的命运，从一个铁血反恐组织的得力探员，到目标正义被野心家利用之后锐变为的黑暗英雄。

尾声

反恐战争的主战场——中东地区，本来就是背负着一个个沉重的话题，并且只有拥有类似沉重经历的人方能理解和驾驭的。民族、宗教、立场、屠杀……千丝万缕，牵连不清，个中感受远非我们这些依赖某些片面媒体报告的旁观者所能够解读，也绝非一两部电影能够说得清的。已经持续十年的这场战争，实际是由一个个谎言所造就的巴比伦塔。堆砌它的人靠的材料是谎言，为了维系这个谎言，就不得不撒出更多、更大的谎。这是一个谁也走不出的局，没有人会赢，即便是强势一方也会面临美好信仰的崩溃和纯真理想的瓦解。最重要的是，编织谎言的家伙们也逐渐对自己所说出的每一句话信以为真，到最后，这座塔中的每一个人连什么是最基本的事实都已经无法分辨，鲜活的生命被带有荣誉光环的谎言，亦或者是充满仇恨的谎言煽动，最终献上祭台。在这个过程中，每一个有良知的电影人惟一能做的事情，就是去拍摄由这些谎言构成的诚实电影——诚实地去叙述这些谎言。





夺命狂奔二十年

文 周行文 美编 一刀

你从梦中醒来，电子闹钟在天花板上的反光于黑暗中竟然有些刺眼。你感觉到空气和平日里有些不太一样，房间里不仅空气凝重、味道诡异，就连窗外的夜色似乎都有些躁动不安。在黑暗中你犹豫了几秒钟，诱人香甜的被褥让你不愿起身，奇怪的气氛却终于促使你爬起来张望一下。

无尽黑暗中，你想要按动电灯开关，却鬼使神差地没有伸手。一股强烈的不安在你心中悸动，你觉得有什么发生了。生活平淡，你一直渴望惊奇，世界现实，你总是寻找刺激。这一刻你拉开窗帘，朝楼下望去。那一瞬间，一个内心的尖叫和恐惧几乎从同时从喉咙间奔涌而出。

就在窗外，黑暗中无数人头攒动。那些人脸上横肉溃烂，衣衫上血迹斑斑，那些人步履蹒跚，那些人的眼神涣散无神，那些人喉咙中发出阵阵嘶吼。

无数的人，无数的影子，在街道上形成一道洪流。你觉得自己的心脏像被刺了一阵，你觉得自己像是被命运扼住了喉咙。你不知所措，你内心中升腾起十八万重的惶恐，你浑身颤抖，你张开嘴却觉得呼吸困难，你想要拼命呼喊……

你终于从梦中醒来，午夜静谧，电子钟显示现在不过是凌晨三点。你喘息未定地打开电视切换频道，发现24小时新闻台一切如旧。刚才林林种种不过是一个噩梦而已。这发现让你松了口气，喝口水回到床上打算继续入梦，刚才的景象却挥之不去。辗转反侧的你在床头终于看到自己那台黑色精英版X360，还有新拆封的《丧尸围城2番外篇》。你在黑暗中慢慢放松，露出一丝微笑。生活苦闷，需要惊吓和刺激来调剂人生。哪怕是噩梦降临在深眠之中，也不过是让人觉得人生更加幸福的反射镜罢了。

拉开夜灯，毫无睡意的你点亮X360，长夜漫漫，也许游戏是最好的消遣。每个人注定内心孤独，丧尸游戏中那千千万万“人群”里独自一个人的孤独感反倒更容易让人认同。

这样疯狂美丽的世界，让你流连忘返，也让你惊喜连连。因为你一向知道，求生和死而复活等等神秘但永无答案的问题，恰是人类社会永恒的主题。

自从巫毒教将活死人的概念提出之后，任谁也没想到，终于有一天丧尸文化能够成为这个社会娱乐的最重要一部分，乃至于成为很多人幻想中最常见的要素。那些在西非国家通过巫师们口口传诵的传说，那些被死神巴隆·撒麦迪赋予魔力并复活的活死人们，虽然步履蹒跚，最终仍是走到了世界的每一个角落，成为恐惧、绝望、黑暗、无助——乃至于点亮这些漆黑的光亮，所必须的重要一环。

当年巫毒教渐渐脱离雏形之后，巫师们曾经利用迷药等方式控制一些信徒和受害者，根据仪式将之称为丧尸之神巴隆·撒麦迪通过法力复活的“活死人”。这种意识混沌仿佛傀儡般的存在被视为巫师们法力无边的象



征，当然做为近代产生的信仰，巫毒教也糅合了各种传统教派的内容。当然那些巫师们也不会知道，在若干年之后他们仍能被人口口传诵的并非是所谓的无边法力，而是这些利用药物等手段制作出来的“活死人”们。

广阔的欧洲经过无数次瘟疫和灾病洗礼，对死亡和腐烂的概念早已麻木，时光流逝，林林种种的历史成为传说，活死人最终被定义为僵尸和丧尸。它们的形象也渐渐固定——身体溃烂，双眼无神，脚步蹒跚（也有健步如飞的），动作凶猛，有着野兽般的本能，无惧疼痛，并成群结队且带有一定程度的感染性。和通过尸体从墓地里复活而成的僵尸不同，丧尸更多的是具备强烈的感染性，在生理机能上与活人无异。严格意义上来说，丧尸的形象更加符合现代科学的标准，当然它们所涉及的故事也就更加丧心病狂。不管是小说、电影还是最广为称道的游戏作品里，那些丧尸的形象随着技术发展越来越栩栩如生，传神得甚至让很多人坚信，在这个世界上的某个角落，真的会发生一些奇怪的事，真的会有这种可怕的生物在窥探活生生的人群，随时准备扑过来啃噬血肉。

如果把 1932 年表现对巫毒教恐惧心理的《白色丧尸》算作是第一部丧尸片的话，丧尸题材的文艺作品已经出现了近八十年，真是仔细想想可怕极了……在这期间活死人的故事从未停息，而且越来越蓬勃。当然其实真正的转折点还是在 90 年代的那部《活死人之夜》之后，虽然之前也曾经有过类似《最后一个地球人》这种好作品。但在 90 年代之后，拜好莱坞的特效团队所赐，各种表现丧尸的场面越来越真实恐怖，最终出现了这种可以影响一代人的作品。如果按照电子游戏的里程碑来计算，《活死人之夜》依然是不得不提及的伟大作品，因为那部曾经风靡千万人的《生化危机》就是从其中汲取了大量营养。


■电影《活死人之夜》中的丧尸。

当然谁也没想到，最终继承了丧尸题材衣钵的并非是如今已经回到电视屏幕上的影视剧，而是电子游戏。从物理意义上来说，1976 年的《Death Race》算的上是世界上最早的丧尸游戏……当然，在那个画面上能看得出丧尸需要强大的脑补能力。1993 年的《我的邻居都是鬼》则算是真正意义上推出了一款让很多人记得住的好作品。当然在那之后的《鬼屋魔影》和最终真正掀起丧尸新浪潮的《生化危机》更有其划时代意义。自从那之后，丧尸的脚步终于留在了游戏题材上，并从此开始经久不衰之路。哪怕是时至今日，仍有大量好作品登场。在那些用疯狂的僵尸和丧尸们创造出来的新世界里，有着让人容易沉迷又恐怖的矛盾气质。那些疯狂又美丽的世界吸引着一批又一批的玩家前仆后继，最终它形成了属于自己的独特世界观。

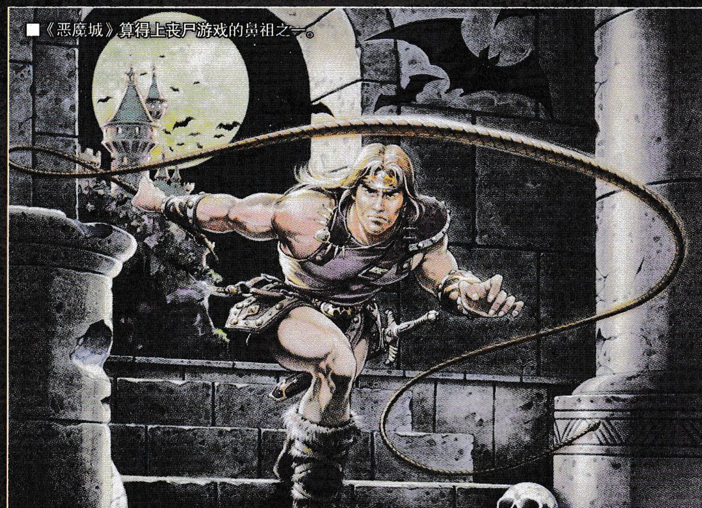
在那些往事背后，有无数游戏应该值得被铭记，不仅仅是因为恐怖，更有着它们独自散发出的魅力一面。

童年时期的丧尸故事

从某种严格意义上来说，《恶魔城》和《魔界村》都算得上是典型的丧尸游戏。《恶魔城》里那些一鞭子就死还不掉钱袋的可怜僵尸们，加上《魔界村》里那些追得亚瑟丢盔卸甲的丧尸们，形成了电子游戏史上最早的一批丧尸形象。当然同一时期还有诸如《灵幻道士》这种居然会以中国版僵尸为题材的游戏，不过因为实在太冷门，国内接触过的人估计也没几个。

事实上一直到《我的邻居都是鬼》之前为止，纵然有过不少僵尸或丧尸题材的游戏，能够给人留下深刻印象的却寥寥无几。在这之前，更多的人了解僵尸和丧尸形象是通过影视作品，譬如《活跳尸》、《群尸玩过界》等重口味电影几乎是某个特定历史时期里青年们的接头暗号。在重口味都成为时髦的年代里，很多人都盼着能够有一部游戏深刻并深入地展现丧尸世界。

《我的邻居都是鬼》之所以被很多人铭记，除了那个仓库番一样的俯视迷宫之外，更重要的是它的游戏性得到了极大的保障——在僵尸们蜂拥而至的局面下，躲闪已经不是解决问题的最佳方案了。那个留着老土爆炸头的主角必须端起武器，为了打败僵尸和拯救邻居们奋力拼搏。这种化被动为主动的游戏方式受到了极大的肯定，乃至于在这之后的大部分作品都沿用了这种设定。毕竟游戏嘛，还是有些主动权比较好。


■《恶魔城》算得上丧尸游戏的鼻祖之一。



■据说《灵幻道士》是以“僵尸道长”林正英为原型的。

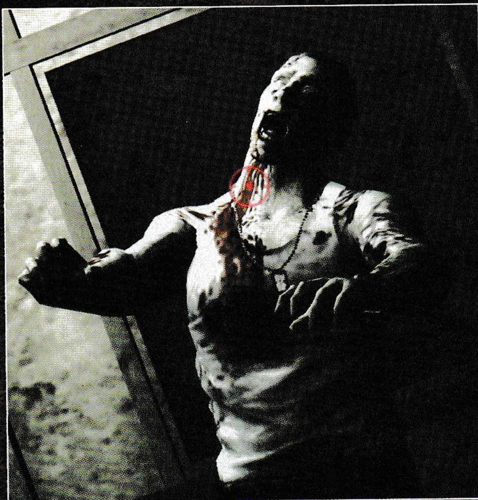
在整个九十年代，丧尸和僵尸最多的仍是做为点缀存在于各种游戏中。和电影里忽然一窝蜂地涌出无数丧尸片不同，在图形技术还处在点阵阶段的时代，丧尸们无法发挥他们本身最大的特点——表现出外表与人类无异，却又如野兽般的恐怖感。哪怕是《恶魔城》这样以吸血鬼为题材的游戏，僵尸依然是非常低级乏味的部分，它仍不能具有代表性和广泛性——当然了，那时的画面，也不足以支撑让人战栗的情绪。在那个时代，几乎没有什么人想过能单独用丧尸做主题来开发一款游戏，如果真有人愿意提起这个话题，大概会被视为疯子。哪怕是《灵幻道士》的卖点也是中华风，而非僵尸题材本身。即使是在《我的邻居都是鬼》出现的两年后，RPG 大作《地球冒险》中都只是把丧尸做为一段剧情点缀。

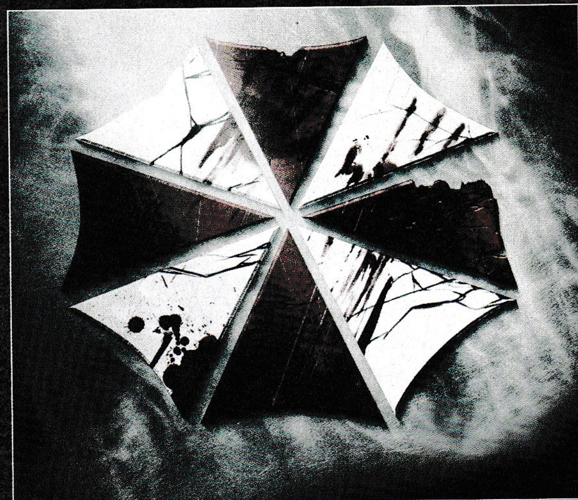
尽管 SFC 时代有一大批名为僵尸的游戏，诸如《僵尸男爵》、《僵尸王国》等，在电子游戏早期的土壤中僵尸题材仍是注定无法成为目光焦点，而那个时期敢于将“丧尸”做为卖点的更是一个都没有。不要高看游戏厂商，他们的确没那么时髦。哪怕是当时最具时髦值的《毁灭战士》，也是只把丧尸做为一种敌人仍在游戏场景里，而不敢真正以它为核心说一个完整的故事。

在经历了丧尸题材的所谓童年时期后，SFC 行将就木和 PS 的崛起带来了新的机遇，全世界范围内普遍认识并熟悉丧尸这种生物的黄金时代就此来临。

丧尸救世主

1996 年，困扰了 Capcom 多年的转型问题和一个叫三上真司年轻人的理想同时被解决了。经过无数次推敲后和反复验证后的《生化危机》终于成功发售。这一年的 3 月 30 日对所有的生化粉丝来说都有极强烈的象征性意义，它意味着丧尸题材的游戏终于能够沉底从边缘化走向国际，进而成为主流类型之一。当然这一天也是整个庞大《生化危机》家族的起点，从这一天之后，谁也未曾想过这个系列居然如此繁荣昌盛乃至于生生不息。时至今日，《生化危机浣熊镇》仍是全球范围内期待度最高的游戏之一。





从创意上来讲，《生化危机》的缘起与《活死人之夜》有着千丝万缕的联系，根据主创三上真司所言，最初的创作灵感就来自于《活死人之夜》这部老电影。在大学毕业前夕观看的这部电影从视觉到题材上都深深冲击着三上真司的内心，丧尸题材带来的爆炸性话题和恐怖场面让这个年轻人记忆犹新。入职 Capcom 之后，三上真司最终为自己找到了这么一个方向——在只有一个初步模糊企划案的情况下，担纲制作一款欧美风格的，在形式上类似《鬼屋魔影》但内容和玩法上则大为不同的动作冒险游戏。在这款游戏里，有阴谋有忠诚更有勇气，当然最重要的是还要有能够让人印象深刻的丧尸形象。

《活死人之夜》所提供的僵尸形象在三上脑海中久久不能散去，早在八十年代中期美国已经制作发行了类似于《活跳尸》等纯丧尸题材的电影。而日本自从七十年代开始接受美国文化之后，对于美国影片的引进自然毫无阻碍。三上真司考虑了很久之后，决定剔除掉墓地僵尸复活的部分，把丧尸做为主要敌人置入游戏中。这样一来《生化危机》的题材就从纯粹的恐怖元素变成了微科幻题材的恐怖。按照日本编剧一向喜爱的阴谋论，《生化危机》则必然存在一个幕后黑手，这个幕后黑手就是后来大家熟悉的安布雷拉公司。

当年正处于整体转型期的 Capcom 克服了不少技术障碍，在 PS 当时算是一流强劲的机能基础上，制作出了栩栩如生的丧尸。这些因为病毒感染而变得毫无理智的非人类生物一经亮相就引起了巨大话题。名不见经传的《生化危机》初代就这样默默销售掉了百万以上的销量。3D 动作冒险游戏的先河也使得《生化危机》成为许多人心中不灭的经典。大概所有曾经体验过这款游戏的玩家都能记得那一幕，游戏一开场进入到第一个丧尸场景时，那位回眸一笑百媚生的第一具丧尸。这一幕如此经典，以至于许多年后无论如何评选游戏史上最恐怖的场面，它都会回头冲大家微笑一下。

故事开端异常美式，简单粗暴到让人来不及摸清状况就迅速进入。偶遇丧尸犬的 S.T.A.R.S 小队在郊区洋馆进行调查，最终引出了一桩制药公司私自研发生化兵器导致了大量感染发生的悲剧。那些被病毒感染的研究员和普通人无一例外都成为了经典形象里的丧尸。在冒险中 S.T.A.R.S 小队也经历了阴谋与背叛，最终成功逃离了洋馆，劫后余生的人们望着黎明的朝阳，他们都知道这一切其实才刚刚开始……

《生化危机》初代提倡的恐怖中求生存，这种概念与《鬼屋魔影》类似。但丧尸敌人的出现让整个游戏变得更加丰满，主角的主动性和战斗的重要性也大大加强。与之前强调动作部分的冒险游戏不同，不喜欢跳跃的 Capcom 为《生化危机》设计了相当精彩的系统。那些可怕的丧尸可以被爆头，当然更多时候需要大量子弹才能彻底消灭它们。这种设定迫使玩家不得不详细搜索每一寸角落，也就等于领略了整个游戏的各种细致之处。



"《生化危机》系列"对 Capcom 的发展具有重大意义。

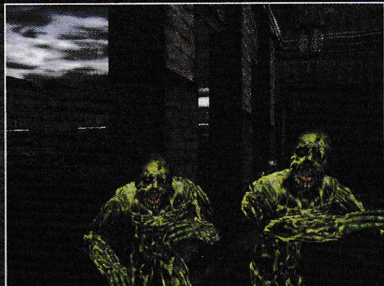
《生化危机》的成功导致了动作冒险游戏的盛行，当然更重要的是提振了丧尸在游戏中的地位。这个看似冷门的题材一经试用居然如此美妙，让不少厂商跃跃欲试。当然在技术和环境不成熟的大环境下这个题材依然是 Capcom 一家独大，很快系列第二部作品也迅速出炉。信心大增的投资，精益求精的团队，使得《生化危机 2》的成功成为必然。当然在这之前谁也未曾料到，《生化危机 2》最终居然成为了销量超过五白金的 3A 级大作。

在《生化危机 2》当中，顺理成章地把故事设定成了整个浣熊镇的饮水系统被误食了 G 病毒的老鼠污染，最终导致全城丧尸化的震撼场景。尽管机能有限，在当时的时代里《生化危机 2》依然竭力表现出了那种成群结队丧尸蜂拥而至的热闹场面。因为游戏的特殊投入感，使得整个游戏宛如一场无与伦比的视觉盛宴，推陈出新的两位主角也意指着更多年轻玩家的加入——虽然到了现在再看，他们已经是上个时代的人物了。

商业成功意味着更大面积的流行，《生化危机 2》在把游戏拔高到电影级别的同时，也为推广丧尸题材作品做出了卓越贡献。浣熊镇满街丧尸的场面不仅是游戏里的热闹，也成就了整个游戏产业中该类题材的繁荣。自从《生化危机 2》销量最终突破 650 万份后，那些尚在犹豫的厂商们也不得不面对这样一个严峻的问题——如何能够在这样新兴的类型中分一杯羹？

对于所有已经上市的公司来说，模仿同类行业中的成功经验永远是成本最低的决策。在《生化危机 2》获得了好莱坞电影般的成绩，并成功让丧尸题材


■《死亡之屋》曾是广受欢迎的光枪射击大作。



登堂入室之后，各大公司也开始了不同途径的模仿活动。SEGA 公司的光枪游戏《死亡之屋》就讲述了这么一个悲伤的故事：某大国花费巨资数百亿美元研究了强劲的生化兵器，其中自然也有能够让人变成丧尸的病毒等，然后……他们全都被几名探员用手枪干掉了。

《死亡之屋》做为一款爽快的街机光枪游戏，在 1990 年代就开始风靡街机厅，直至今日仍经久不衰。在这款游戏中，尸体复活和活人感染已经被并入同一范畴。既有墓地的活死人爬出来，也有研究员和变异生物。当然本作因为是光枪游戏的缘故，各种敌人造型极尽夸张特异之极致，后期已经脱离丧尸范畴，迈入奇幻的境地去了。

SEGA 大概也明白爽快度比任何都重要，而且总是拿着个小手枪打丧尸太没气势了，游戏的续作开始使用诸如机枪和霰弹枪等武器，使得爽快度大为提升，大家也没再继续嘲讽用手枪拯救世界这个奇怪设定。当然这故事继续怎么编已经成了大问题，回忆，过去，现在和未来都用得差不多了。所以真诚的建议是改名为《死亡之屋之丧尸前世今生》可能会好一些？

在《死亡之屋》成为常态的同时，大量的动作恐怖冒险游戏开始成为主流类型。但直到 90 年代末期为止，同类型游戏中依然是《生化危机》一枝独秀。心理恐怖类游戏《寂静岭》尽管在格局和基调上想要区别于《生化危机》，依然无法摆脱怪物造型上的相似——那些蠕动的怪物尤其是护士门与丧尸几乎毫无区别。

丧尸成长进化论

事实上在原本定为《生化危机 外传》的《生化危机 3》发售之后很长一段时间内，真正能够让人提起丧尸就头皮发麻的游戏依然只是这一部而已。《生化危机》顺势还推出了《生化危机 枪下游魂》这样的光枪游戏，将这个品牌做到了能够利用的极致。《生化危机 3》因为本身利用了大量浣熊镇素材的缘故，被很多人戏称为一部资料片。也就是这部资料片之后，"《生化危机》系列"慢慢走出了所谓的前《生化危机》时代。按照一般的划分而言，《生化危机》前三作是早期《生化危机》的代表作品。尽管在这些游戏中要素大同小异，丧尸的表现也极为相似，它们仍然是属于上个世纪的简陋作品。但毫无疑问，在那个时代里没有任何作品能够产生如此巨大深远的影响力，尤其是丧尸类题材的游戏。

与电影的物极必反不同，在丧尸片热潮逐渐退去之后，游戏行业的丧尸热才刚刚开始。技术的提升，画面的飞跃，游戏制作成本的降低……这些因素都让丧尸题材得到了极大发挥。在 DC 平台上试水的《生化危机 代号维罗尼卡》用真正的全 3D 场景诠释了这个系列更多的无限可能。这款作品所带来的深远影响也远远超过一般的人预计，当然同时它也将"《生化危机》系列"的故事线开始无限拉长。

在《生化危机 代号维罗尼卡》中，因为新主机的机能强劲所致，丧尸画面的冲击力和表现力已经相当强大。故事讲述《生化危机 2》女主角克莱尔孤身前往安布雷拉分公司寻找哥哥后被捕，在被关押的孤岛上的种种经历。这一次的《生化危机》剧情饱满，故事直指安布雷拉的过往历史，并因此衍生出许多全新的概念。可以说在《生化危机 代号维罗尼卡》之前这个系列还是在依靠不断提升丧尸的恐怖感带来新鲜刺激，在这之后则走向了不断讲故事的良性循环。尤其是在《生化危机 代号维罗尼卡》之后整理出的《威斯克报告书》，更是等于将整个故事的时间线重新理清了一遍。在这之前《生化危机》是一个依靠某些闪光点横空出世的成功作品，在这之后它则衍生成 Capcom 家族最光彩耀人的品牌。

所谓的"后《生化危机》时代"正是从这时开始，丧尸题材在一而再，再而三的反复强化后，对于玩家的冲击力早已不复当初。虽然主机已面临更新换代，大幅提高的机能总能带来一些新鲜刺激，却不能从根本上重新燃起玩家对丧尸这类题材的巨大热情。做为丧尸题材中最为成功的品牌，《生化危机》开始了重新架构世界的努力。此时陆续发售的主机 DC、PS2、NGC 和 Xbox 彼此纠缠不停，《生化危机》最终选择了 NGC 做为新战略平台。重制的《生化危机 复刻版》和最新的《生化危机 4》将这个系列的两种风格分别发挥到了极致。


■《死魂曲》的画面很有特色。



严格意义上来说，真正的《生化危机》应该是《生化危机 复刻版》中流露出的那种压抑型恐怖，生存危机和未知的谜题时时刻刻挑动玩家的神经，而丧尸方面则表现得更顽强真实——如果不用油烧掉尸体，那些丧尸就会在一定时间后慢慢复活。这样极大增加了恐怖感的结果是大多数玩家觉得游戏过于艰难放弃了挑战。《生化危机 复刻版》的艺术性和表现力毋庸置疑，却仍未能获得销量上的巨大成功。这部作品最终被划入了"前生化危机时代"的范畴，"《生化危机》系列"似乎走入了让人挠头的瓶颈。

与此同时，2001 年发行的 FPS 游戏《重返德军总部》倒是一反二战题材 FPS 游戏的常态，干脆把故事给扭到了生化兵器研究这条歧路。战士们浴血奋战的不再是德国法西斯败类，而是数量庞大的生化实验体。在未来的许多年后，很多 FPS 都继承了这种超展开级别的剧情发展，倒是那些剧情正常的游戏开始让人大呼"没有料到"。嗯，这世界变化真快。

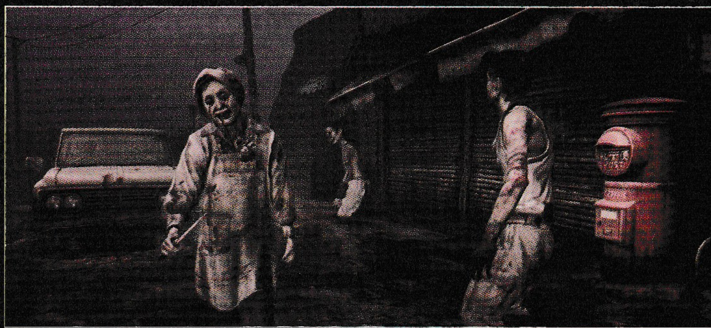
不过谁也没料到，一直能够带来惊喜的 SCE 这次居然为玩家带来了一款让人大为意外的游戏。《死魂曲》这款带着浓浓和风的恐怖冒险游戏也提出了类似丧尸的概念，"尸人"们饮了"红海"的水后变得强壮、不死、不怕饥饿疲劳，当然也变得毫无意识如行尸走肉。玩家需要扮演各种身分不同的普通人，在"尸人"的围剿下完成故事。

严格来说《死魂曲》的故事相对较为晦涩，犹如碎片一般拼凑起来才能体验到全貌。不过这部游戏始终是提供了一种相当古典的丧尸形象——强大，恐怖，不可战胜。游戏中所有变成尸人的村民都强大无比，除了个别章节和个别角色之外，普通人遇到它们的结果只有逃走一途，否则必死无疑。这种绝望的气息和东方式的神秘感成了当时最热门的话题。那个另类的"视界截取"系统也相当精彩，能够通过这些行尸走肉的视角观察地

形，决定逃走的方案。

相比之前的丧尸题材，《死魂曲》似乎更注重精神层面和宿命论等典型日式恐怖故事的元素，穿越时空的话题也颇为新鲜。因此整个系列显得相当和风，丝毫没有以往那些血浆丧尸游戏的粗暴狂野。然而居然就是这款看似节奏舒缓的游戏，应该可以被列为史上最难也是最恐怖压抑的丧尸游戏了。在游戏中那种深深的无力感一直跟随玩家，虽然是动作游戏却基本上没有反击的游戏过程也带着强烈的挫败感。从如何求生到如何幸存，虽然只是感觉上的一线之隔，依然带来千差万别的游戏体验。

《死魂曲》得到一致好评之后，玩家对于难度的诟病一直没有停息过，最终推出的《死魂曲2》大幅度降低了难度，但因为剧本深度和广度的增加，使得游戏变得更加庞大复杂。不过此时整个游戏业界已经进入了另一个时代，丧尸游戏又有了新的变化。



国际丧尸阵线联盟

在《生化危机 复刻版》之后，Capcom又推出了想要推陈出新，但实际上销量并不理想的《生化危机0》。这款游戏居然摒弃了道具箱，这个设定将游戏的难度提高到了一个全新的高度……尤其是麻烦程度，简直是系列之最。事实证明这种跑来跑去只为了一个扳手没空间放在身上的游戏没有多少玩家喜欢，这款利用《生化危机 复刻版》引擎几乎在同一年内发售的游戏尽管恐怖元素十足，画面也足够精美，依然未能成为真正的大热门话题。此时此刻也许很多人都意识到了一个问题——丧尸题材发展到现在这个阶段，普通的恐怖感做到淋漓尽致也无法真正满足早已熟悉了丧尸的玩家，他们需要一款更爽快的游戏。

爽快？

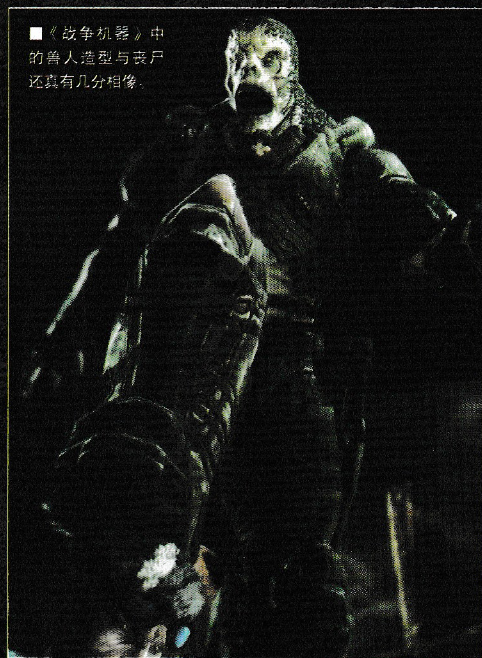
是的，爽快。在《生化危机3》时很多人已经意识到这个问题了，面对汹涌的丧尸，杀戮和把它们打成碎片的念头始终在脑海中萦绕。那么为何不考虑做一款能够表现探索、冒险，同时又在战斗上充满乐趣的游戏呢？装备多种多样的武器，不断切换，瞄准，射击，体验随时处在战斗中的快感，通过战斗补给。地图庞大，故事曲折，掺上无数的BOSS战……这样的作品几乎呼之欲出了，正是鼎鼎大名的《生化危机4》，使整个系列脱胎换骨的传世之作。

承诺为NGC专门开发的《生化危机4》几乎有着所有动作冒险游戏的优点而缺点却很少，除了不能移动射击之外，整个游戏已经完全超脱了"《生化危机》系列"的桎梏，形成自己的独特风格。

在《生化危机4》的故事里，之前的铺垫看似忽然中断，安布雷拉因为生化病毒事件被披露股票狂泻，最终资不抵债破产了事。但生化病毒却开始在全世界各地流通，经过浣熊镇事件后的青年警官里昂已经调入秘密特工组织工作，在总统千金失踪后被派往西班牙某村庄寻找其踪迹。看似与丧尸无关的故事在游戏进行了几分钟后迅速回到大家熟悉的轨迹上。里昂·S·肯尼迪和名侦探的命运差不多，他走到哪里，哪里都会有丧尸肆虐。

这一次登场的丧尸和以往形态不同，外表看似正常的村民全部被一种寄生虫所控制，平时他们日作夜息与常人无异，但无一例外都会听从某种奇特的命令。外来青年里昂一到这个村庄，立刻就陷入人民群众围攻的海洋当中……在不断寻找总统千金的过程中，里昂渐渐发现安布雷拉的覆灭也不是表面上看起来那么简单的事。

寄生虫这个设定也不算新鲜，不过将之与丧尸题材联系起来之后，使得《生化危机4》不再局限于以往的恐怖套路。在这次的游戏体验中，战斗成了核心部分。如何不断提升自己手中武器，如何利用自己背包里的装备对抗敌人，成为整个游戏要思考的核心。那些蜂拥而至的敌人不再是傻痴痴流着口水的丧尸，他们会包围追堵截，也懂得利用地形和道具。《生化危机4》仿佛在说：疯狂丧尸的时代已经过去了，理性的敌人更加可怕。


■《战争机器》中的兽人造型与丧尸还真有几分相像。

毫无疑问，《生化危机4》成为全世界最叫好又叫座的优秀作品，它的意义已经不仅仅是在精神上延续了"《生化危机》系列"的精髓，更重要的是开拓了新的风格。在"《生化危机》系列"以往的作品里，丧尸作为一种表现人性贪婪和恐惧的形象出现。安布雷拉的野心和欲望造就了浣熊镇的丧尸悲剧，而强大残暴的生化兵器则意味着支撑权力与欲望的那股力量。在经过多年的沉淀之后，又经历了人生中几次起落的三上真司终于沉淀下来，将一种更极端的表达方式加入到《生化危机4》中。在《生化危机4》里的那些行尸走肉们意味着控制。光明教的目的最初是通过总统女儿将寄生虫植入美国总统体内，最终达成控制世界上最强势国家的目的。这个构思看似疯狂，却体现了人心无穷无尽对控制欲的追逐。

《生化危机4》对后来游戏行业影响也是极为深远的，即使是之后因为采用了第三人称射击视角而名声大噪的《战争机器》，其游戏中兽人等形象的设定也明显有来自《生化危机4》的灵感。那些汹涌又无言的兽人们从外型上看几乎与丧尸没有任何区别。

值得一提的是，因为"《生化危机》系列"实在太过热门在全世界的大受欢迎，最终这部游戏也被改编成电影，成了受电影影响但最终又影响了电影的逆袭典范。同时被改编的还有著名的《死亡之屋》。当然如果从票房和续作影响力上来说，"《生化危机》系列"电影大概算得上世界上最好的游戏改编电影了。哪怕这部电影的剧情到现在看起来几乎已经无路可走……最新一部电影版里华人女星李冰冰饰演神秘女特工艾达·王，真不知道再拍下去这地球会是什么样子了。

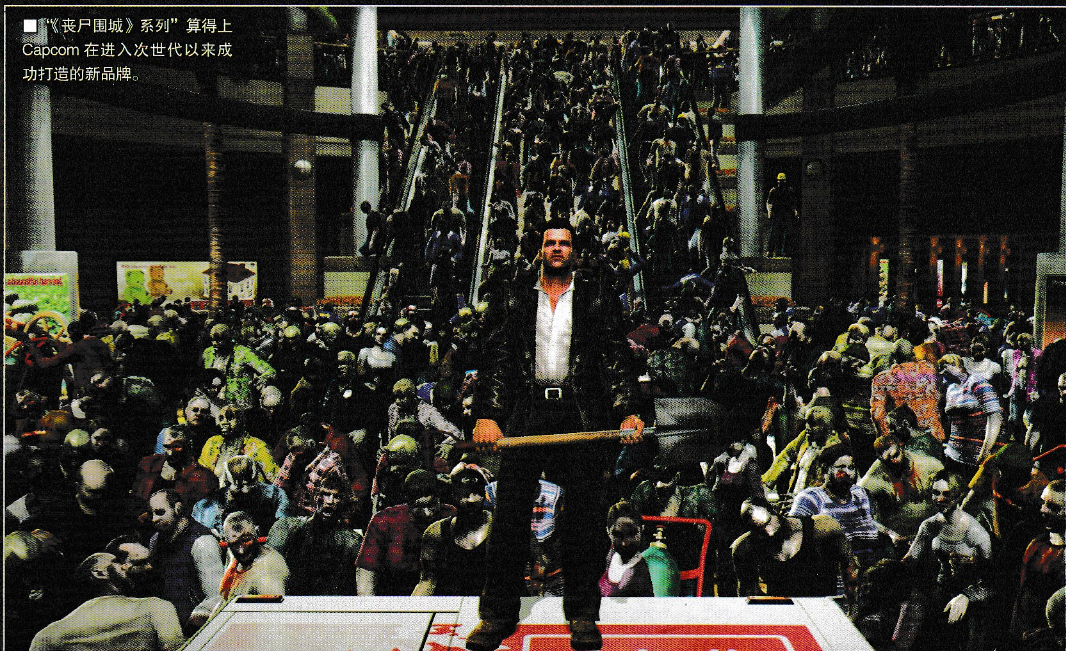
《生化危机4》最终没能守住NGC的独占平台，移植了PS2版，尽管饱受骂名，随之而来的巨大销量仍让Capcom高层看到了广阔前景。尤其是在欧美地区，《生化危机4》所受的待遇简直是前无古人。随着两作《生化危机 爆发》的出现，这个关于浣熊镇悲剧的故事被增添了更多人情味。那些从黑暗中越过丧尸丛林的人们渐渐为故事增添了更多希望色彩。遗憾的是这个系列最终没有成为主流，它的存在更多只是为了Capcom锻炼新的制作团队。

也就是在《生化危机4》通过各种传播途径在全世界范围内成为焦点的同时，新一代主机X360开始登上


■《生化危机4》中的村民已不再是行动迟缓的传统丧尸了。

历史舞台。为这台机能强大的主机一开始保驾护航的游戏并不多，很快有着丰富丧尸题材游戏经验的Capcom就贡献出了一份让人满意的答卷——《丧尸围城》开始走入人们的视野。

在习惯了丧尸常态化的今天，用封闭式的巨大环境表现丧尸与求生，非超强的机能简直无法做到。巨大的场景，无穷无尽的丧尸，信手拈来的武器——《丧尸围城》将丧尸这个主题推向了一个新的高度，一种类似于《群尸玩过界》风格的盛宴，一种在绝望环境中还能保持一定幽默感的标准美式风格。从某种意义上来说，《丧尸围城》在题材和风格上已经完全摒弃了日式游戏的细节和特点，哪怕是"《生化危机》系列"中的那种细腻都被抛之脑后。取而代之的是广阔场景中的精妙设计，以及夺路狂奔的紧张感与刺激。



■"《丧尸围城》系列"算得上Capcom在进入次世代以来成功打造的新品牌。

反观人性，在《丧尸围城》中，记者弗兰克所面对的一切既是人间地狱般的场面，也充满了扭曲的人性。众所周知"《丧尸围城》系列"的所有BOSS都不是丧尸，而是疯狂到失去理性的人类。在那样一个极端环境中，把这些角色置入场景之中，无尽的讽刺和黑色幽默尽在其中。这款原本是为了试探美国市场而打造的作品就在一夜之间成为许多人谈论的热门话题，而那种同屏上百名丧尸的可怕场面也足以载入游戏史册。在《丧尸围城》中，丧尸已经不是一种惊吓的存在，而成为一种常态。就像所有人都想象过的某一天那样——大家看见满街的丧尸，然后心态平和地一路狂奔过去，头也不回。

以故事来说，《丧尸围城》并未脱离阴谋论，也和所有的丧尸题材影视作品一样，充满了对幸存者战栗内心的种种描绘。不过《丧尸围城》的最伟大之处在于它真正构成了一个紧密相连的庞大世界，把想象力和求生组合在一起。正如几年后那部大热的丧尸电影《丧尸之地》所说的那样，有时候，智慧才是生存的最重要法则。

《丧尸围城》的成功出乎意料，尽管续作遥遥无期，它仍成为Capcom在北美地区受期待呼声最高的游戏之一。因为这款游戏引起的争论久久不息——德国因为血腥画面过于强烈禁止发行这款游戏，美国国会也拿它做过文章。在那之后，全世界各地的制作人们大概纷纷觉得丧尸题材真心是个不错的选择，他们在一两年内相继推出了各种丧尸题材游戏，其中不少作品正是如今人们仍在津津乐道的大牌们，譬如那个让不少玩家日夜鏖战的《求生之路》。

《求生之路》严格来说是著名游戏《半条命2》的MOD作品。追溯历史的话，FPS类型的丧尸游戏早已有之，早在《半条命》的著名MOD也就是大家熟悉的《CS》盛行的年代，就已经有丧尸MOD提供了完整的游戏体验。在那之后的《重返德军总部》也被认为是这类题材中最经典的作品之一。不过真正完全构架一个巨大世界并非当年那种环境所能完成的事，所以真正提供了让人觉得爽快体验的FPS类型丧尸游戏当属《求生之路》莫属。这款游戏的设定简单到了极致：尽量利用手中武器求生，越过艰难地带到达目的地就是惟一目标。

经过了无数丧尸游戏的洗礼之后，化繁为简的《求生之路》受到了意外的好评。简约而不简单的场景，繁多的武器，以及那种孤独城市里和几个朋友并肩作战的热血感交织在一起，形成了"《求生之路》系列"的独特魅力。这是一款没有网络就黯然失色的游戏，它的存在让很多网络游戏爱好者开始慢慢接受了丧尸求生这样一种游戏主题。在那之前，丧尸题材还基本上只是单机的宠儿。

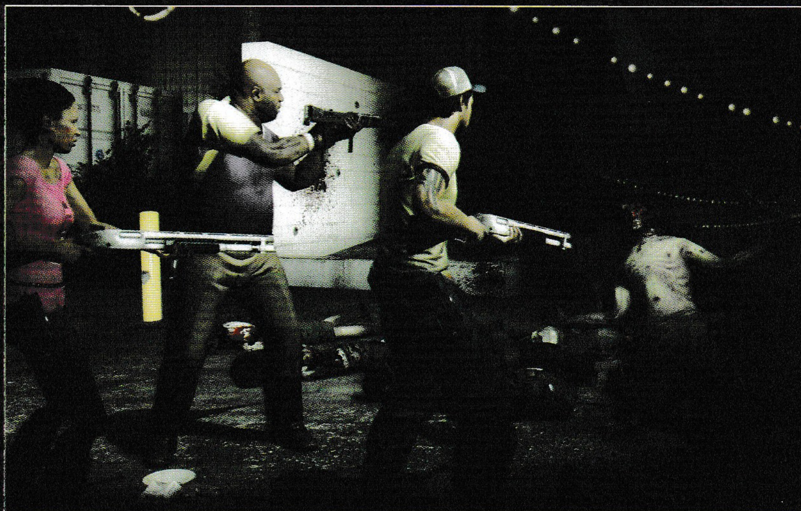
与《求生之路》同一年发售的还有一款不能不提的游戏。号称宇宙第一最凶工程师的艾萨克在《死亡空间》里成功扮演了一次平民英雄，尽管他甚至没能挽救自己的未婚妻，他在死寂空间里对抗那些丧尸的场面仍值得人铭记。可以这么说，这是继"《生化危机》系列"以来最伟大的动作恐怖冒险游戏之一。将《太空漫游2001》和克苏鲁神话等要素交织在一起，形成了独特符号的《死亡空间》采用了类似于《生化危机4》的战斗系统。第三人称视角——锁定——射击。汹涌不绝的死体（Necromorphs）们与大家所知的传统丧尸没有什么不同。不过大概是为了区别于"《生化危机》系列"的"爆头"概念，《死亡空间》强烈推荐的方式与之恰恰相反，"断肢"以限制丧尸们的行动，随后稍加踩踏完成战斗。这样的系统与角色设定结合得几近完美，若非如此主角艾萨克大概也不会被称为宇宙最强电焊工了。

相比以往的传统丧尸题材游戏，《死亡空间》在恐怖方面几乎做到了极致：狭窄的石村号飞船走廊里死一般寂静，透过太空舱的玻璃可以看见黑暗无垠的宇宙，在石村号里只有孤独的脚步声和神出鬼没的死体。这些被巨大遗迹影响变异的生物们无时无刻不在努力攻击艾萨克我，死亡的恐惧在每一秒里压迫着玩家的神经……从伟大科幻作品中汲取的精华和现代光影手段让《死亡空间》的恐怖成为一种艺术。在这里死体们更像是一种异形，它们遍布在飞船的每个角落，仿佛在告诫人们宇宙的神秘、浩瀚和伟大。在无垠的世界面前，人类的挣扎渺小又卑微，我们应当认清自己……

《死亡空间》发售后的巨大成功让EA欣喜若狂，根据原本的动画和设定又出版了不少衍生作品。这些系列作

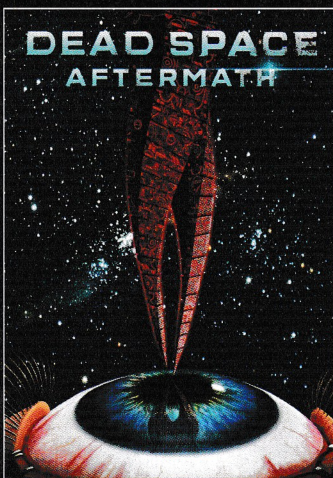


■《求生之路》因其鲜明的"求生"特色而获得玩家的青睐。



品累加在一起，构成了“《死亡空间》系列”的完整世界观。在神秘主义和科幻元素的叠加之下，这些太空丧尸们开始进驻到人们的视野中。

无独有偶，在这一年里发售的另外一款原本与丧尸毫无关系的游戏《COD 战火世界》在游戏结束后附赠了一个小游戏，这个游戏正是后来在“《COD》系列”中极为著名的“丧尸模式”。这个甚至比游戏本体更受欢迎的模式因为可以通过网络不断升级地图包等内容，使得它的寿命极长，最终成了“《COD》系列”的一个重要标志。同时也正是因为《COD》这样拥有巨大影响力的作品敢这么玩，全民丧尸的风潮就此开始了。





■“《死亡空间》系列”如今已跻身叫好又叫座的一线大作行列。

现在的丧尸故事

2009年初，备受无数玩家期待的《生化危机5》终于如期推出。在经过了《生化危机4》的成功之后，《生化危机5》从系统到结构方式等方面几乎全部沿袭前作。游戏变得更加高速紧张，即时切换武器和九宫格的装备栏让战斗变得紧张无比。在玩家已经经过了那么多次丧尸洗礼之后，《生化危机5》凭借强大机能干脆连黑夜里讲故事的古老格调都摒弃了，将“阳光下的恐怖”做为游戏的核心命题。游戏场景被搬到非洲大陆，故事讲述初代男主角参加了联合国的生化兵器调查组织后前往非洲调查生化兵器在当地黑市流通的种种遭遇。终于被高清化的《生化危机5》就这样在破败的城市中开始，这一次丧尸的强大和可怕完全超越了从前，他们简直就是有思维的恐怖组织一样。

正如所有人所预料的那样，《生化危机5》获得了销量上的巨大成功，却也被指责在思路上走入死胡同。尽管铺天盖地的敌人和高速化战斗紧张刺激，敌人已经完全没有了丧尸的特征——如果不是偶尔张开嘴露出一条条寄生虫的话，这些敌人完全可以看成是普通人。很多人认为这种改变使得游戏的味道发生了一定程度的变化。不过更多人则认为这种丧尸形态更接近现代人的观念——他们已经和人类几乎毫无二致，区别只是他们的思维模式更低级一些。

对于那些翘首期盼生化危机续作的系列爱好者来说，《生化危机5》的优点和缺点一样明显——这个关于阴谋、感染和抗争的故事它继续说下去了，但说得太戛然而止，以至于之前的许多线索就此断落，再无接续的可能。

由于《生化危机5》开了个好头，2009年还有一款让人意外的游戏出现了。POPCAP这个一向以创意小游戏出名的公司推出了他们迄今为止最成功的一款游戏，这款游戏的知名度大到许多甚至没怎么玩过游戏的人都知道，它当然就是《植物大战僵尸》。将两个风马牛不相及的要素凑在一起，《植物大战僵尸》让丧尸变得可爱又愚蠢。这款游戏的疯狂程度超过了以往任何一款游戏——如果单纯按照玩家数量来说，这才是最受欢迎的丧尸游戏。对于丧尸题材的游戏来说，《植物大战僵尸》至少道出了一个真谛：一味追求血腥和暴力场面的极致，倒不如另辟蹊径来得有趣快捷。只是这游戏迄今为止已经出了有些年头，连山寨版本也遍布互联网，却不知道遥遥无期的续作何时降临。

同样是在2009年，曾经因为片头动画在E3上引起过瞩目的《虐杀原型》也终于发售。这款类似于开放式沙箱形式的动作游戏素质中上，设定却颇为新奇。在游戏中主角阿历克斯可以吸收他人能力，学习各种技巧，在病毒肆虐的城市里肆意行走，寻找自己遗失的记忆。在游戏中出现的丧尸形象多半是被病毒感染的人类，也有巨大的生化兵器。这款游戏让人看到了丧尸题材的新创意，与以往那些洁癖的主角们用子弹轰碎丧尸不同，阿历克斯本身也是病毒感染者之一，这种全新的视角带来了相当不同凡响的体验。遗憾的是本作的理念实在过于庞大，以至于现在的游戏模式和架构都不足以驾驭这个题材。游戏本身的内容仍嫌不够丰满，许多独到创意也未能尽情发挥。

在2009年底，《求生之路2》换汤不换药地登场了，这款《求生之路》发售一年之后推出的续作，加入了诸如电锯平底锅之类的近战武器和全新枪械，加入了新的剧本，但本质玩法没有太大变化。玩家对于开发商过度滥用品牌颇有微词，不过因为战斗更加激烈的缘故，销量依然很好。从某种意义上来说，《求生之路2》的武器、系统应该大量借鉴了“《丧尸围城》系列”。当然这也是不可避免的，几乎所有人都会赞同一件事，那就是在丧尸袭来的时候，任何工具都是维持人类最后尊严的必要武器。

大概是《求生之路2》开启了续作的大门，从2009年年底开始，那些曾经吸引了众多玩家目光的丧尸题材游戏开始不断推出续作，一直到我们所熟知的今天为止仍有不少作品登场。

《丧尸围城》作为曾经开启了新一轮丧尸题材狂潮的经典作品，其续作延续了之前“丧尸只是人祸”的主题。在游戏中人类已经习惯了丧尸感染，并将屠杀丧尸当成一种娱乐游戏。极度扭曲的人性里，前过气摇滚歌手恰克为了筹集大量金钱抑制女儿的感染病情，不得不参加屠杀丧尸的娱乐比赛。这种充满了矛盾的设定让故事一开始看起来就带着人性自省的味道。用这种目光去看《丧尸围城2》，那些可怕的丧尸反倒没那么吓人了。

虽然《丧尸围城2》与前作是在同一平台上开发，技术越发成熟的Capcom却宣称《丧尸围城2》几乎可以做到同屏数百名丧尸。这样巨大冲击力的场面对于过去来说几乎是想都不敢想，玩家因此获得了更多关于血腥的快感。当然游戏的幽默感依旧，故事也涉


■与前作的交口称赞不同，《生化危机5》的素质遭到了部分系列玩家的质疑。

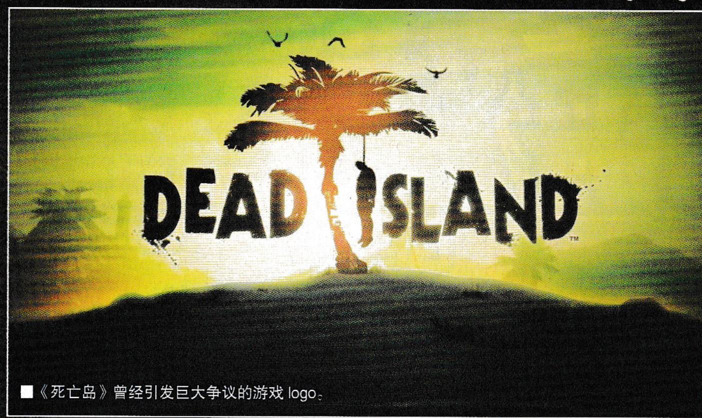
及一部分阴谋论。与前作相比，《丧尸围城2》可以说算的上是全面进化的好作品。救赎、杀戮、死亡和希望这些东西永远都是最棒的主题，也是丧尸题材游戏一贯的核心。为了女儿四处搏命的恰克显然获得了更多人的同情，从某种程度上来说，他受欢迎的程度比之前作更甚。

对于曾经在《COD 战火世界》中获得巨大成功的“僵尸模式”，《COD 黑色行动》的制作方显然明白什么叫趁热打铁。在《COD 黑色行动》中，僵尸模式被大大强化，难度和乐趣都成倍增长。以至于迄今为止仍有人每天流连忘返，这个模式对于玩家来说是能够产生无穷乐趣的，惟一的问题大概也就是玩家们实在太习惯了那些丧尸敌人，最初的噱头此时已毫无效果了。

相对于其他游戏开发续作超级漫长的周期而言，《死亡空间》系列”显然明白自身的价格所在。经过并不算长的等待，《死亡空间2》也在2011年初亮相。这是一款真正全面进化的续作，更加巨大的殖民飞船里，透过厚重的呼吸面罩，空气中漂浮的尘埃也像是一种恐怖的存在。死体们继续肆虐，艾萨克不得不按照命运的指引一步步走向那座巨大遗迹。继续坚持着空旷孤寂恐怖感的《死亡空间2》中，死体的类型继续增加，恐怖指数也不断攀升。在强大的技术实力保障下，它几乎成为了一个全新的丧尸游戏标杆。

大概是因为丧尸题材的游戏实在太过热闹，连经典动作冒险游戏“《如龙》系列”都要来凑个热闹。《如龙 终焉》最初公布时几乎让所有人跌破了眼镜，甚至引来许多人的PS热情，将诸多著名游戏系列的封面修改成丧尸状。这款与以往系列作品完全不同的《如龙终焉》在游戏形式上更接近第三视角射击游戏，不过对抗的敌人是些丧尸罢了。游戏因为日本地震延期发售，故事虽然热血又搞笑，却还是免不被批评成无聊。在丧尸多如狗的神室町里继续开夜店，这是什么精神？这简直就是神经嘛……

2010年对于丧尸题材真正有着巨大贡献的作品还有很多，它们多散见于PC和iSO平台上，甚至社交网络的插件游戏上，譬如那个著名的《僵尸农场》和2010年曾经大热的《燃烧丧尸》，譬如《丧尸危机》，譬如《丧尸猎手》……当人们终于接受了这样一个讯息，即丧尸游戏已经是一种无法逆转的主流后，思维也会随之改变。岌岌可危的种种巨大灾难让现代人的意识里充满了忧患，他们开始愿意接受有那么一种假设，假设这个世界某一天变得疯狂又可怕。将自身换到一个疯狂的环境里思考现实，反倒让很多人受益良多。



■《死亡岛》曾经引发巨大争议的游戏logo。

其实说起来真正将丧尸题材上升到艺术高度的游戏仍是《死亡岛》那个让人惊艳的宣传片。在那个充满艺术气息的五分钟PV里，充满了哀伤与绝望的挣扎配合上悲伤的音乐，倒叙着一个家庭的悲剧。尽管此时人们的神经已经被越来越多的丧尸题材游戏折磨得足够粗大了，这个PV依然带来了巨大的震撼。扑面而来的艺术气息和对人性的挖掘让人对其充满了期待。《死亡岛》这匹黑马也在让人惊讶的2011年10月底获得了惊人的销量。RPG风格的技能成长和繁多的任务倒是其次，对于绝境人性的描绘才是它最吸引人的部分。在这之前，从来也没有人能够做到，丧尸题材的游戏可以做得如此文艺。这不仅仅是《死亡岛》本身的成功，也是游戏艺术的一次提升。

在《死亡岛》当中，幸存依然是主题，所有丧尸题材都无法逃离这个范畴。传染、杀戮、困境和求生这些对立的主题永远存在于其中。如何能够深入挖掘其中的深层情感，依然是所有丧尸题材作品最应该注重的部分。在那些系统、画面和无尽的杀戮之外，疲倦的每个玩家的心灵依然会眷恋一些他们深深认同的东西。死亡意味着恐惧，求生代表着希望，成长和适应是每个人类与生俱来的天性。把这些揉在一处，就是最棒的游戏体验，也是最冲击心灵的丧尸故事。



《死亡岛》的出现让丧尸故事意外地走向了一个新的高度，做为一部丧尸题材的游戏，它的风格意外地跟近期流行的电视剧《行尸走肉》和《死亡谷》有着某种不约而同的神似。自嘲，冷漠，残酷，深情，又带着浓浓的反思味道。正如很多次无数人重复过的那样，也许总有一些事物能够震撼我们的心灵，比起世界末日来，丧尸危机更留给每个人自我思考的时间，它也将这个世界上暗潮涌动的竞争变得更加表面化，更加直接残暴。丧尸题材的游戏既是危机预警也是宣泄窗口，时至今日它终于走出了自己的路，这条路也许并不顺畅，但总归能让人在路上认清自我。这一点正如这世间所有的文艺作品一样，并无区别。

以后的事

“丧尸”这个原本禁忌的话题在过去二十多年时间里慢慢成为一种标志性的文化象征，丧尸题材的游戏更是娱乐了大众，火爆了世界，也深刻了每个玩家的内心。正如我们面对浩瀚世界应有所敬畏，这一主题也折射人们对生命的思考。核辐射、瘟疫、粮食危机、新型病毒……正如每一代人都有属于他们自己的忧虑，丧尸的话题正是我们这几十年来欣欣向荣世界的忧虑体现。在那些看似娱乐的恐怖元素背后，有着各种自我怀疑的心情，有着自我否定，也有着表白勇气的念头。

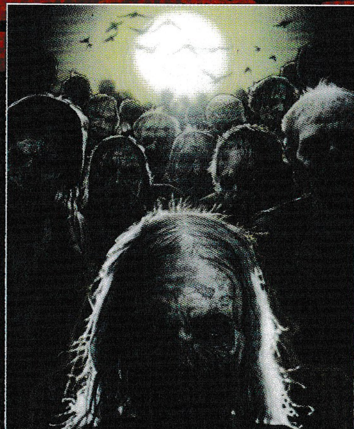
那些丧尸题材的游戏还可以让我们知道，也许我们不知该以何种姿态面对这个世界，但我们总该明白那些仅有的尊严应如何维护。

那些丧尸题材的游戏也可以让我们知道，人生就是不停的战斗，在任何一刻都不要停下脚步。如果不想被吞噬，就只有打起精神来战斗。

那些丧尸题材的游戏更可以让我们知道，无论如何我们总得携手同进，不要轻易放弃自己身边的人。

那些丧尸题材的游戏亦可以让我们知道，珍惜幸福，珍惜现在，珍惜平和的生活，珍惜所拥有的一切。苦难是幸福的镜子，告诉你现在这一切多么难得。

以后的故事谁也说不好，但我们可以拭目以待，并充满期待。毕竟乐观还在，欢乐还在，人生的精彩，就是迈过苦难和绝望才能更显光芒。



游戏评台 GAMER CRITICISM

临近年末圣诞，游戏评台迎来了本年度最强大的大作阵容，小编们几经筛选，最后还是遗珠了诸如《FIFA12》、《WE2012》、《黑道圣徒3》等游戏大作。面对如此众多的游戏，还没玩的玩家不妨看看评台中小编们的评语，来选择自己心仪的游戏。而已经尝试过的，不妨看看栏目中的点评内容是否符合你的想法。圣诞过后会迎来一个相对的淡季，没错，这正是各位补课的大好时机。

功大还是过大？

NBA 2K12

NBA 2K12

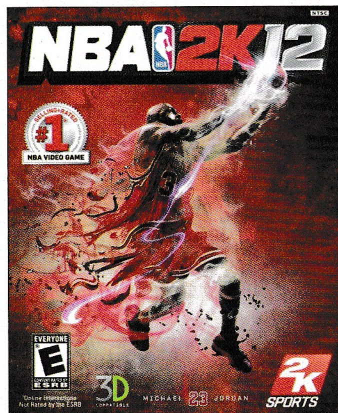
机种 PS3/X360 厂商 2K GAMES 类型 体育 发售日 2011年10月4日

《NBA 2K12》的DEMO出来的时候几乎是叫好声一片，不过这是局限在游戏仅仅可以用小牛队，而且比赛只能打一节、不能调视角、不能换人、不能用战术等等诸多限制的情况下。单从操作来看，游戏基本是无懈可击的。虽然系列一直提倡真实合理的篮球理念，但每作中总会被玩家钻漏洞，偷跑、双转等赖招层出不穷，本作虽然使用《2K11》的引擎，但整体思路已经被推翻，大大提倡投篮的重要性也是走向更加真实合理化的必然趋势。其中《NBA 2K12》最为人称道的当属背打系统，由原来的基本操作变为更加复杂多变的各种套路，配合本作中更加强大的跳投，整体表现堪称完美。



就在玩家抱怨DEMO内容太少并且极度期盼正式版时，游戏一出给了不少玩家当头一棒。首先最主要的问题还是出在远投过高的命中率上，游戏强调远投固然没错，但这次把握的有点过了，空位的进球率令人发指，关键是一些诸如横向快速带球到三分外侧后仰跳投都可以达到相当高的命中率，让人不免觉得有点假。其实出现这一现象除了游戏有些刻意强调投篮外，另一原因恐怕是之前的作品中，三分线外其他动作太过鸡肋，作者想挽回所导致的。这一问题在打了补丁后稍有所改善，当然如果你刻意放对方投三分命中率还是非常高的，考虑到这么做无非是让玩家集中注意力防守，也是系列的老传统了。

再说说本作的战术系统，《NBA 2K》系列"之前的战术系统都没有被特别强调，不少玩家也不愿意花时间和精力在战术研究上面，其实战术用好了对于整个比赛的把握和配合有相当大的帮助，用它打开局面相当有利，网战中打得好的多半是战术流。本作在发售前就铺天盖地的标榜《2K12》的战术如何如何，如何如何好用，几乎鼓励人人用战术，实际结果却令人大呼上当。游戏战术系统本身相当考究，可惜全都让本作的传球和跑位给毁掉了，游戏中的传球非常令人不悦，快攻2打1的时候，看着队友往三分线外跑，正要传过去，可一传球队友跑位直接改为篮下，球向前传被前面的防守队员直接拦截。这种现象在使用战术时也常常发生，没有好的传球，战术最终沦为鸡肋。之前没有的问题，本作之所以出现也是有原因的，《2K11》中令人愤慨的赖招之一就是塞内线，网战中的一些热火党全场塞内线暴扣堪称新人杀手，2K SPORTS为了不让这种打法继续主宰新作，刻意再次加大了拦截的强度，可惜这么一改完全让人觉得传球无力，跑位太傻。



其实《NBA 2K12》虽然遭到诸多质疑，但整体华尔兹满意的原因就是看到了系列求变的希望，本作中大部分赖招都被消除，而所提倡的东西恰恰是今后篮球游戏需要走的一步，只不过这一步实验性较强，走得不是特别完美。《NBA 2K12》可能不好，但"《NBA 2K》系列"其实是在往好的地方发展。

变更度 ♥♥♥♥ 点评人 华尔兹

无奈时刻：对方湖人队球星KOBE持球单打突入内线，我方使用联防将其锁死，时间只剩下5秒钟。KOBE将球传给站在三分线外的Bynum，Bynum由于进攻时间被迫三分出手，控制防守队员手几乎封在了Bynum脸上，结果球还是进了……

走下神坛的COD

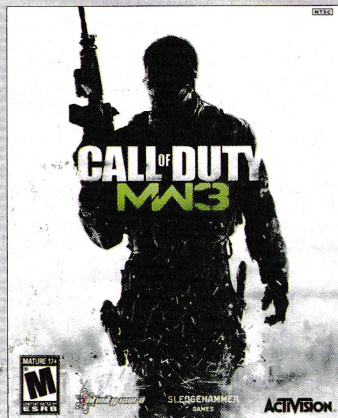
COD 现代战争 3

Call of Duty: Modern Warfare 3

机种 PS3/X360 厂商 Activision 类型 主视角射击 发售日 2011年11月8日

Anti现象是网络文化中不可缺少的部分。一般来说，支持某件事物的人越多，那么反对的人也会越多。放诸整个游戏世界，最近几年被Anti得最厉害的毫无疑问就是"《COD》系列"。自从2007年充满创意和激情的IW为世人带来《COD4 现代战争》这么一款惊世之作以来，全世界最受欢迎、销量最高的电视游戏就被COD这三个字母所把持了。不过针对《COD》的质疑声也从未中断过，比如"不够真实"、"音效差劲"、"难度设定无聊"、"华而不实"等等。就连《COD》自己的支持者，也会分为IW派和T派展开内战。

而到了2011年，质疑声越来越大。这一方面是因为《战地3》的强势崛起分走了一部分人流，另一方面也是因为IW的灵魂人物已经另立门户。果不其然，游戏推出后各大论坛几乎一边倒地咒骂游戏素质，不管是国内还是国外皆是如此。但与之形成鲜明对比的是，游戏在一片质疑声中屡创销量记录，其首周销量便已达到90%的游戏究其一生都无法企及的数字。这看上去似乎很矛盾，不是么？



其实从游戏素质来说，《COD 现代战争3》并没有明显下滑。综观全球媒体的评价，本作得分均明显低于系列最近几作，究其原因其实只有一个，那就是没什么进化。看看欧美主流媒体的评价吧，里面出现频率最高的就是似曾相识、变化不大、进化太小这几句话。对于认真玩过之前4作的玩家来说，这些评价是很容易理解的，因此出现大批玩家转投其他游戏，或者边玩边骂也是很正常的。

不过尽管最近几作《COD》创下两千万左右的惊人销量，但以此数字与如今的高清主机总销量相比，其实还占不到1/4比例。虽然不能指望高清玩家人手一张，但系列无疑是还有很大发展空间的。特别最近几年全球媒体连篇累牍地报道本系列的惊人人气，作为一名玩家，说不心动那是不可能的。因此尽管有不少老玩家选择了放弃，但又有更多的玩家涌进来，造成了如今骂归骂、卖归卖的局面。

在玩过本作之后，对系列的未来不免有些担心。明年按惯例EA肯定会有一部新作来狙击《COD9》，这个新作不是《战地 恶人连3》，就是《荣誉勋章2》。更重要的是，由原IW组核心人员组成的Respawn公司应该也会有新作发表，《COD9》面临双重狙击。《COD》新作的当务之急，就是要大规模改革网战，要知道目前的网战系统都是从2007年4代的基础上变过来的。目前的"《COD》系列"虽然有些止步不前，但是依然比下有余。等到某年比上不足了，那系列的销量就会迎来大滑坡，这无疑是全球2000万《COD》玩家不愿意看到的。

激情度 ♥♥♥♥ 点评人 纱迦

揪心时刻：游戏开始时又出现了问你是否愿意跳过某个关卡的提示，令人一下子就想到了2代中著名的机场关卡。等到了实际关卡发现这回改成伦敦地铁了，不禁令人毛骨悚然。驾驶汽车在地铁隧道中追赶地铁时，两旁的无辜市民真是令人揪心啊。不过这次只要你一开枪，就会立刻被判失败。

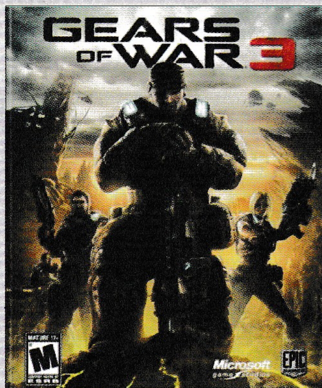
次世代游戏的缩影

战争机器 3

Gears of War 3

机种 X360 厂商 Microsoft 类型 动作射击 发售日 2011年9月20日

面对今年年底为数最多的打枪游戏，我选择了一种简单粗暴的做法，那就是集中在一个星期内将它们全部解决。这些游戏包括《战争机器3》、《COD 现代战争3》、《未知海域3德雷克的诡计》和《战地3》。因为时间关系，网战肯定来不及体验，单就故事模式而言，我最喜欢的是《战争机器3》。虽然它的画面不算最好的，故事也谈不上波澜壮阔，但看到人类大战最终画上句号的时候，心里已经感动得说不出话来。



对于很多中国玩家来说，"《战争机器》系列"的历史，也就是次世代游戏的缩影。第一次看到1代的画面时，绝大部分人都会震惊得说不出话来，让同一时间发售的PS3黯然失色。此外，支持双打、在线联机、中文版首发……这几点对于当时国人的吸引力是无与伦比的，很多人从此就投入到了X360的怀抱，从此软饭不再是PC党一家独大。

其实《战争机器》很多吸引人的内容早在《光环》上就已经得到过体现，但由于当时的PS2过于强大，使得《光环》没有在国内掀起太多的波澜。不过PS3早期的弱势给了《战争机器》绝佳的表现机会，从此奠定了其在中国玩家心目中一流大作的地位。《战争机器》1代推出的时候，还没有BAN机这么一说，很多玩家打完单机就开始上LIVE。虽然早在Xbox时代就已经有了LIVE，但当时国内能体验到LIVE乐趣的人很少，可以说是从《战争机器》开始，中国的家用机玩家才真正领略到网战的乐趣。而且《战争机器》提供给玩家的网络乐趣不光是对抗，还有合作，这给了"与世无争"的玩家极大的乐趣。2代新加入的持久战尤其给力，如今这种游戏方式几乎已经成为射击游戏的标配了。

画面上的进步同样明显。早期《战争机器》的画面虽然令人惊艳，但随着其他大作崛起之后，游戏的画面不再显得那么出众，其中最受人诟病的一点就是色彩不够鲜艳。如今再看看3代的画面，就会发现这一指责是完全不成立的。虚幻引擎3虽然已不是如今最强大的引擎，但其泛用性绝对是最好的。只是其他公司用起来总是不如Epic这么得心应手，令人怀疑是不是Epic留了一手。（笑）

不过"《战争机器》系列"同样也有一些问题，其中最折磨人的一条当属网战。1代的联机有很多不合理的地方，



如今3代的网战虽然进步不小，但国人玩起来还是有诸多不便。但这一问题不光困扰着《战争机器》的玩家，所有喜欢联机的中国玩家都会或多或少地遇到类似问题，将其归结为游戏有缺陷无疑是不合理的。要知道在LIVE流行度上本作虽然人气不如"《COD》系列"，但说是TPS第一联机大作是绝不为过的。

《战争机器》见证了本世代高清游戏的发展历史，如今三部曲已经走向完结，但整个系列并不会就此完结。随着新五年的到来，《战争机器》也会持续发展，相信当其新作公布之时，又会为业界树立起新的标竿！

感概度 ♥♥♥♥♥ 点评人 纱迦

放心时刻：每作一挂的卡敏家族令人揪心，在3代发售前，微软甚至在LIVE上公开售卖印有卡敏死或不死的虚拟服饰，以此来征集玩家对3代中卡敏生死的意见。在3代流程中卡敏多次与死神擦身而过，到最后阶段似乎终于挂掉了，令人扼腕。但在看过最后的结局后，相信所有玩家都能长出一口气了。

最强游戏，还是最强"授权"游戏？

蝙蝠侠 阿克汉姆城

Batman:Arkham City

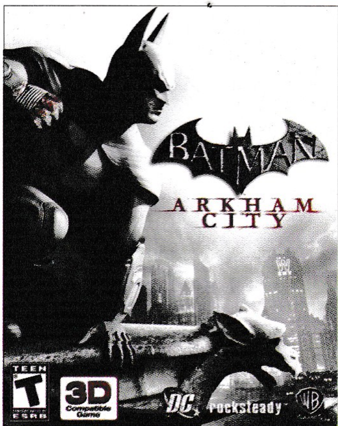
机种 PS3/X360 厂商 Warner Bros 类型 动作 发售日 2011年10月18日

动漫改编

年末大作如云，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》以出色的素质再次给了所有玩家惊喜，史上最强超级英雄游戏不负众望，一举拿下国外各大知名网站的满分评价。《蝙蝠侠》在国内的人气比其他不少英雄角色都要高，主要依赖蒂姆以及诺兰的几部《蝙蝠侠》电影上。其实真正看过本作漫画的人少之又少，所以华尔兹在制作游戏攻略时刻意回避了一些原作中的名字，比如"泰坦病毒"、"泰坦巨人"等，为的就是将一些没有看过原作的玩家也带入这款游戏的世界里。太过于依赖原作的游戏往往有局限性，真正能吸引所有玩家的作品才是成功的游戏，本系列在这一点上也是尽量避免令非原著迷玩家出现一头雾水的内容，走更加容易理解的路线。

挑骨头

其实《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的优点华尔兹已经在杂志里夸的连口水都不剩了，现在来挑挑本作的骨头。游戏最大的问题出在操作上，总的来说就是不够细腻，主要体现在潜入作战中，实际操



作的结果总不是自己想要的。尤其蝙蝠侠的绳索枪，如果所处场景内有多个钩挂地点时，偶尔钩挂的那个地方恰恰不是自己想要的，反复取消反复发射绳索，最终导致被敌人发现。潜入挑战模式后期的敌人火力很猛，枪法神准，被发现不超过两次就能把你活活打死，这样误操作难免让人怄火。其次就是挑战内容，RANK挑战与普通挑战几乎换汤不换药，挑战的后面几关也几基本上就是凑数。不少关卡如果想拿到全部问号，几乎必须按照固定的配置来。比如最后一轮，其中两关的内容就是必须将两个敌人倒吊在怪兽雕像上，可如果加了石像上安置炸弹的影响，那么将敌人吊在石像上的任务就不可能完成。除非加上那个无条件获得问号的影响，否则这个影响必须在最后一关开启，不免让人觉得有些强迫。

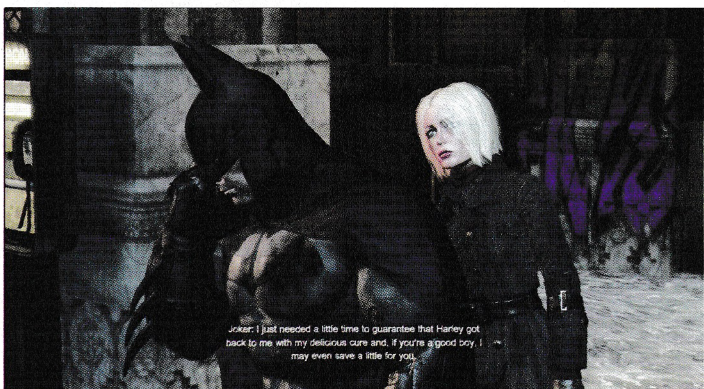
游戏的成就、奖杯设定也有些让人不悦，最无趣的就是将游戏内容100%的成就、奖杯必须在2周目中将所有分支任务都再打一遍，好在400个谜题不用重新收集，不然真是死的心都有了。而在12个节日去找日历男的成就、奖杯看似很有趣，其实也是非常麻烦，如果刻意刷的话，非在线调主机时间，之后一遍又一遍的进游戏的过程令人发指。

精细度 ♥♥♥♥♥ 点评人 华尔兹

惊喜时刻：游戏近日放出了罗宾的DLC内容，玩家可以操作三种版本的罗宾玩挑战内容，罗宾的各种招式华丽无比，专属关卡使用横轴玩法，最后还会遇到《蝙蝠侠》中的又一个经典反派角色，着实令人觉得值了！

三部曲

从本作未发售的宣传内容看，几乎所有《蝙蝠侠》中的知名角色都已登场，这么一来，续作岂不是没有后路了？其实本作尽管登场人物够多够全，其实不少都只是打打酱油，点到为止。游戏最多的伏笔都在支线任务中，"连环杀手"以及"神秘武士"都充分证明了续作的可能。当然，这么好的游戏仅仅两作就叫停几乎是不可能的。让我们期待相信不久后便会公布的新作，以及12年到来的电影版吧。

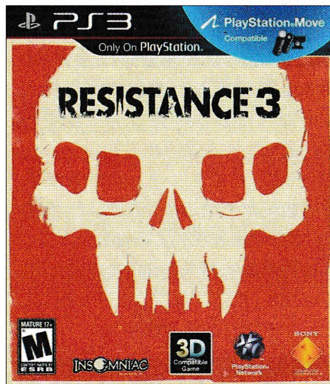


杀戮？求生！

抵抗 3

Resistance 3

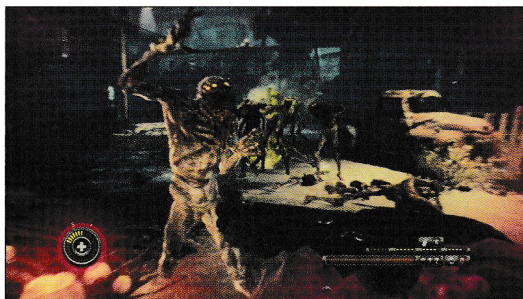
机种 PS3 厂商 SCE 类型 主视角射击 发售日 2011年9月6日



在PS3首发那个缺乏FPS游戏的尴尬时期，以开发《瑞奇与叮当》系列"而闻名的Insomniac Games为PS3平台打造了独占重头作品《抵抗》，讲述了人类在奇美拉病毒的袭击下艰难生存的故事，有不少玩家被这种科幻题材所吸引成为了系列的支持者，而系列的第三部作品已于今秋推出，虽然游戏有不少的小缺点，但总的来说瑕不掩瑜，在同类作品中也值得夸耀！

画面：大气十足，细节欠奉

在初次进入游戏后，喜欢精美画面的玩家大概都会感到失望，在游戏初始那个昏暗的地道，在本来就不是十分精美画面下，细看还能发现身边NPC的人物建模十分粗糙，非但目无表情而且动作十分僵硬，着实令玩家的心凉了半截……但随着对游戏的逐步深入，先前这些印象都会一一抛诸脑后，游戏的场景设计十分出色，光影效果拔群，在战斗中也有很稳定的帧数，而且在各种风沙、雨雪、夜色下的场景刻画十分细致，着实使人有身临其景的感觉。试问在玩一款FPS时，在宏大的战斗气氛的渲染下，谁又会去在意人物表情的粗糙呢？



游戏性：科幻题材的胜利

科幻题材的好处就是不用在意现实的条条框框，利用天马行空的想象里创造出种种令人称道的元素，本作的武器系统更是将这种优势发挥到极致。最大的亮点就是武器系统，在武器设计上十分有想象力，当导向子弹、穿墙射击及空间裂缝等各种奇幻元素就握在玩家的手里，这也意味着游戏的玩法相比其他写实型题材的FPS趣味性要提高不少，试问各位玩家喜欢被动地在掩体内躲避敌人攻击等待时机呢，还是喜欢利用各种武器的组合打出漂亮的还击呢？游戏的网战也很出色，也许制作组也意识到像前作那种标榜多人同时在线的玩法在这个时代根本不受青睐，因此在这次的网战中吸取了时下流行的技能装配、连杀奖励等元素，再与本身科幻的游戏题材相融合，使得网战独树一帜，耐玩度也提升到一个新的高度！

剧情：孤胆英雄再次拯救世界

游戏故事紧接前作，在人类与奇美拉病毒旷日持久的战争下，人类已处于绝对的下风，在这个关乎整个种族生死存亡的关键时刻，人类必须为自己的生存作最后一搏。也许是看得太多的这种孤胆英雄拯救世界的题材，在实际游戏时就没有对剧情抱太大的期望，果不其然，直到通关之后，真正令我感到激动的剧情屈指可数，游戏剧情本来就欠缺新意，在游戏那种重视战斗场景刻画，过场动画表现平庸的表现方式下就显得更加糟糕，通关后笔者甚至有一种从开始游玩就猜中了结局的扭曲喜悦，重视游戏剧情的玩家恐怕难免要感到失望。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 evilpig

麻木时刻：游戏的AI低得令人发指，除了自己，绝对不要指望其他队友能为你提供什么帮助，另外在最高难度下依靠边恢复边跑路到达下一个Checkpoint竟然是最好的攻关方法，我突然整个人都颤抖了……

死亡，仅是一切的开端

黑暗之魂

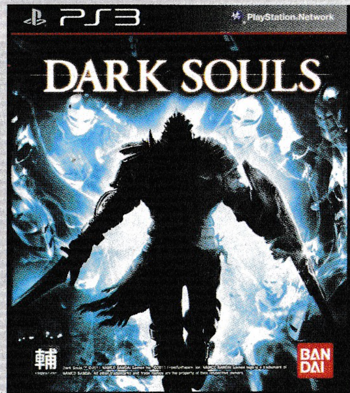
黑暗之魂

机种 PS3/X360 厂商 NBGI 类型 动作角色扮演 发售日 2011年9月22日

通关游戏后，洛克和大部分玩家一样，第一感想便是一个"难"字。本作的高难度是众所周知，不仅因为游戏对玩家的操作、战术都有硬性要求，不断地死亡对玩家的心理承受能力更是严峻的考验——即使你用"刷魂大法"将等级刷到最高的LV.792，如果不熟悉下一地区的敌人配置和地形，你还是无法逃脱死亡的命运。只有步步为营，从死亡中吸取教训，用尸体堆出道路，才能迎来最终的胜利。不过本作的口碑虽好，但缺点也十分明显，这里就让洛克和大家一起聊聊本作的不足之处。

让人哭笑不得的联机系统

游戏的誓约系统更是一大亮点，誓约是游戏中的派系，游戏中一共存在十个派系，每个派系的作用各不相同，但它们都拥有一个共同点，就是会影响玩家在线交流的效果，比如白教可以降低玩家被他人入侵的几率，而黑暗之灵、暗月之剑等派系让喜欢杀人的高手玩家也有的放矢。可惜游戏内置的联机模式却白白浪费了誓约系统，相信不少朋友对本作的联机模式也早有耳闻，游戏为了杜绝玩家之间刷道具而采用了等级限制和随机服务器的做法，虽然这种做法确实让好友间几乎无法共同游戏，但也让玩家在游戏中很难找到其余同伴。即使是加入可以无限入侵他人世界的黑暗之灵势力，因为附近没有合适等级的玩家而提升入侵失败也是常有的事。





制作经验还需加强

和让人轻易沉迷的PVP系统与关卡设计相比，游戏的技术力却显得有些不尽如人意。虽然游戏的场景异常庞大，但当玩家来到一个周围有火焰、水潭等比较消耗显存的场景、或是出现大批敌人的时候，游戏的帧数就会变得惨不忍睹，致使玩家的游戏体验大打折扣——对于一款动作游戏而言，游戏的帧数不足意味玩家无法在第一时间内作出反应，甚至还有可能因为画面延迟而造成判断失误。特别在中期的地图病村和恶魔遗迹帧数更是降至20以下，就我个人来看，就是因为掉帧的关系而毁掉了我对游戏的整体印象。而通关的玩家想必也一定会注意到，除了帧数不足外，游戏中的杂兵大多一样，虽然在后期会出现一些能力更强的强化型敌人，但敌人的行动模式却大同小异，让人感觉很没有诚意。

抛开以上几点不说，游戏的素质还是值得肯定的，从《黑暗之魂》的销量来看，推出续作可以说是板上钉钉的事，究竟下一款游戏会是什么，让我们拭目以待。

有爱度 ♥♥♥♥♡ 点评人 洛克

绝望时刻：在黑森林庭院中，有一个妹子手持黑弓，小心翼翼地骗周边敌人跳崖后，便开始与黑弓妹子周旋。一场激烈的持久战过后，黑弓妹子轻盈地向后一滚落下悬崖，恭喜你，获得5000灵魂。黑弓呢？下周目见……

《狂暴》处于《辐射》而异于《辐射》

狂暴

Rage

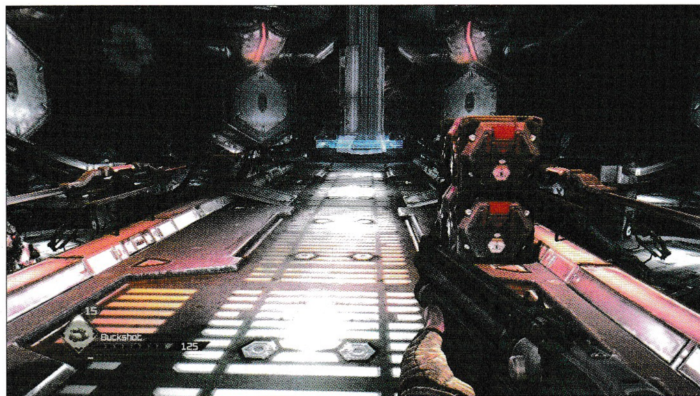
机种 PS3/X360 厂商 Bethesda Software 类型 主视角射击 发售日 2011年10月4日

玩到《狂暴》以前，我一直觉得这游戏不过是强化了射击手感的"《辐射》系列"作品而已，那个墨镜秃子把你面前的敌人脑袋打爆然后把你救走的时候说出了这个地方的名字：WASTELAND，更是让本人笑出了声：其实在预告片中出现的那个神秘的维安机构，就是安克雷军，而帮助我们的那个抵抗组织其实是钢铁兄弟会对吧。

玩到后面才发现这个游戏的剧情其实跟《辐射》没有半点联系，惟一的相同点就是这两个故事都发生在一片经历过浩劫的废土上，不过两个游戏有着相同的背景和近似的氛围，虽然故事本身没有联系，但还是容易被玩家认为《狂暴》是《辐射》的衍生产物。甚至本作的故事推进方式都让人无数次地联想到传统的美式RPG：从特定任务那里接主线任务，还能从揭示板那里接支线任务，有支线任务的主视角射击游戏，你见过吗。

那么怎么区分这两款游戏呢，也简单得很：只要你开始游戏的第一场战斗，那么两个系列的区别就一目了然。《辐射3》虽然有第一人称视角，可以瞄准射击，但是说到底是一款角色扮演游戏，还残留着指令操控的影子，射击的时候无论你枪法多么好，决定能否击中敌人的还是你的命中值，完全依靠自己的射术还不如全程开着扫描用下达指令的方式打过去；而本作的本质则是一款主视角射击游戏，没有半点指令控制





的影子，战斗的时候你纯粹需要依靠自己的技术过关斩将。

这样一来本作的战斗节奏比起"《辐射》系列"就要快多了，也给战斗平添了几分紧张。不过如果这款游戏仅仅是这样，也就沦为一款普通的射击游戏了，发挥不出厂商制作RPG游戏的丰富经验。而下面要说的这点才是本作的高明之处：和RPG游戏区别开，但是借鉴RPG游戏元素，比如本作中堪称"风骚"的步哨机器人和自动攻击枪塔，谁说这不是RPG游戏中最常见的技能系统的变种（个人感觉放出步哨机器人这种行为就是召唤术……）？前面提到的任务制推进故事，也是"赤裸裸"地借鉴自RPG游戏的基本配置。不过厂商在处理RPG元素的比重方面做得很好，既让游戏内容得到了极大丰富，又不至于太过繁琐而丧失了射击游戏的爽快感。

所以，我可以放心地说，本作是今年单机部分最耐玩的射击游戏，没有之一。

耐玩度 ♥♥♥♥♥ 点评人 金馆长

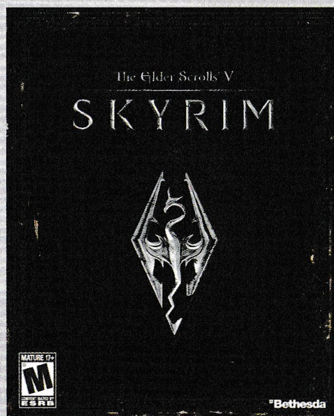
神帽时刻：本作后期强化后的步哨机器人的战斗力绝对要强于你自己。步哨机器人本身攻击力很出色，AI也很高，除了不会上楼梯之外一切完美。导致高难度下的战斗完全演变为AI之间的战争……你要做的就是及时轰掉那些大块头敌人而已。

一部充满北地风情的壮阔史诗

上古卷轴V 天际

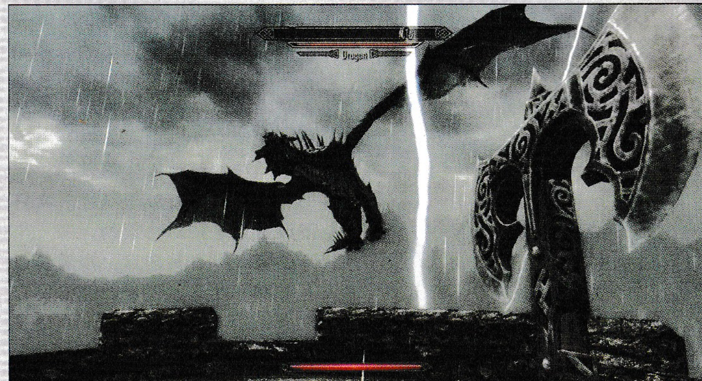
The Elder Scrolls V: Skyrim

机种 PS3/X360 厂商 Bethesda Softworks 类型 角色扮演 发售日 2011年11月11日



《上古卷轴V 天际》作为一款单独作品来说，虽然优秀，但恐怕并不值得用大量的笔墨去称赞其优秀，因为用一个广泛的标准来看，游戏当中仍然存在着一些不足之处。例如比起美轮美奂的场景美工，各个物件所用的贴图相对粗糙，一旦贴近观察便会破坏掉场景本身营造出来的感觉。游戏的近身战斗系统以现今游戏的普遍标准看来实在有点蹩脚，打击感相当差，技巧性虽然不能说没有，但各个战斗元素有时候无法很好地结合起来，导致玩家无法很好地实现自己的战斗手法。

但纵观整个"《上古卷轴》系列"，玩家很容易就会看出来，实际上前文所述的问题一直存在，但也是在一点点地改进着。而更为重要的是，从系列的发展看来，《上古卷轴V 天际》是这个系列在稳健发展并渐入佳境的最好证明。技能系统经过瘦身，变得更为合理而直观，玩家能够按照自己的爱好来培养人物，各种特技（Perk）的存在令游戏在没有明确职业划分的情况下仍然能让玩家凸显出自己的战斗方式特色。新加入了龙吼术系统前期威力不大，功能性非常强，后期在掌握了足够数量的龙语单词后也会发挥出强大的能力，因为其使用的是独立的冷却系统，并不消耗耐力和魔力等资源，和法术或战技配合，可以让玩家在战斗中变得更加游刃有余。无论从哪一个角度看来，《上古卷轴V 天际》提供的游戏乐趣都已经远远地超出了系列之前的作品，相比起来，那些能够用于挑剔的地方，多多少少都是因为受其沙箱游戏类型的特点所限制而产生，在硬件与技术条件有新突破之前，要改善是比较困难或干脆是不可能的。



最后，让我们回到重点，即一款角色扮演游戏的灵魂：故事身上。《上古卷轴V 天际》在开展故事的形式上仍然非常传统，主角先是作为一个即将掉脑袋的阶下囚登场，即将丧命时却因为因缘际会而留得一命，结果随后却发现自己竟然身负重要的使命，必须要承担起拯救世界的责任。仅仅从故事的结构来说，本作并没有任何了不起的突破，甚至可以说是俗套到一定地步了，每一年在角色扮演游戏这个领域中总有大量这一类型的故事涌现，所以我们只能在细节上分辨出一个故事是否有其独特的韵味。《天际》在这一点上对于此前交给Obsidian制作的《辐射 新维加斯》有所参考，玩家在一开始便必须作出一定程度上的选择，既可以跟随暴风斗篷革命军的一员逃命，也可以接受帝国军的帮助，在最后的决战时，玩家也必须在两方阵营中选择一方。传统的欧美角色扮演游戏中常见的二元选择仍然为游戏提供了足够的思考深度，永远没有两全其美的选择，玩家只能追随自己的内心想法来采取符合自身见解的行动，是支持帝国继续实行对天际省的统治，还是加入暴风斗篷革命军为这片诺德人土地的独立先上一分力？选择权永远都在玩家自己手上。

史诗度 ♥♥♥♥♥ 点评人 稀饭

震撼时刻：游戏序章阶段，玩家作为一个局外人被误当成是暴风斗篷革命军（Stormcloak Rebellion）的一员，即将要遭到斩首处决时，一头巨龙突然降落在面前的高塔顶上，一阵惊天动地的龙吼把在场所有人掀翻在地，然后口吐烈焰把整个城镇笼罩在烈火中，强大的力量震人心魄。

完美的传说纪念之作

无尽传说

Tales of Xillia

机种 PS3 厂商 NBGI 类型 角色扮演 发售日 2011年9月8日

双之传说

继《薄暮传说》以及《圣恩传说》先后登陆 PS3 平台并取得不错的销售成绩之后，NBGI 终于在今年，也就是“《传说》系列 15 周年”之际为所有 PS3 玩家带来一款完全原创的《传说》新作——《无尽传说》。

作为一款别具纪念意义的作品，《无尽传说》早在开发初期就受到众多玩家的关注，当大家都把目光放在本作的画面之上时，制作小组却突然公布游戏将史无前例地采用双主角路线的设置，并且作品中的人设也破天荒地由藤岛康介和猪股睦实两位御用画师分别完成，堪称一部令人意想不到的“双”之传说！

刚进入游戏玩家就可以从裘德与米拉两位主角中选择其一，不同的路线下，两位主角遭遇的事件也所有不同。虽然故事的主轴是惟一的，但游戏中两名主角不同的视角以及分头行动时不同的经历决定了玩家要想了解完整的剧情，就必须将两条路线全部体验一番。游戏中每条线通关时间约在 40 小时左右（二周目继承后会快一些），这样一来本作的内容就显得格外充实，玩家也不会感到重复与单调。

革新传说

光是在剧本与画面上下工夫显然不够，本作对战斗系统也进行了全面革新。通过名为“Link”的连携系统，原本在游戏中只作为陪衬的 NPC 同伴一下子变得活跃起来，玩家在战斗里不仅可以和同伴两两一起发动华丽



的共鸣技，同时还能借助连携得到援护与协力攻击的效果。每个同伴的连携特性与效果是完全不同的，根据战斗的需要随时切换连携对象也会让战斗的过程乐趣无穷。



除此之外，本作对于商店系统、战场换人方式、人物比例调整等内容的革新也大刀阔斧，让新老玩家都觉得耳目一新。这些革新虽然还不至于颠覆游戏的本质，但至少对于如今限于停滞的日式 RPG 而言，一定是不可缺少的必经之路。从游戏截止到目前的销量来看，NBGI 的“革新传说”也确实得到了玩家的肯定，首发一个月近 70 万的成绩是次世代家用机买得最好的《传说》，玩家给制作小组的态度给出了肯定的答复。

DLC 传说

和很多玩家一样，《无尽传说》的游戏过程并没有给我们留下太多的遗憾，但本作那些令人又爱又恨到咬牙切齿的 DLC 总是搁在心头挥之不去，实在有些郁闷。并非玩家的爱不够，而是这些吸引人的 DLC 服装数量真的是太多了，并且单个的价格也不菲。收齐全部 DLC 所花费的金钱，将是游戏本体定价的数倍，这种本末倒置的销售方式，让不少 FANS 望而心叹。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 九兵卫

腐女时刻：“《传说》系列”其实一直都不缺乏女性玩家，而本作中各种腐女向的设定以及小 skit 剧情更是尤为明显。每当看到阿尔文对着裘德抛眉弄眼，总感觉两人之间会有奇怪的关系产生……

真实体验带来的异样恐怖

死亡岛

Deadisland

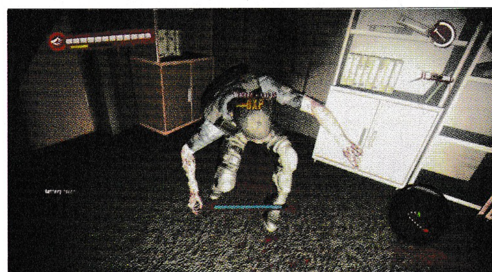
机种 PS3/X360 厂商 Techland 类型 动作冒险 发售日 2011年9月6日

丧尸是恐怖游戏所钟情的热门题材，玩家们心中永恒的经典“《生化危机》系列”便是典型的丧尸题材作品，能让人变成嗜血活尸的病毒，阴森恐怖的古老大屋，还有随时从某个角落扑到玩家操纵角色身上的丧尸，强烈的感官与心理双重刺激足以让玩家在游戏过程中随时处于高度紧张状态，并因为不能确认下一个角落是否有着敌人或陷阱的存在而不得不提心吊胆，步步为营地探索眼前的每一寸地方。

《死亡岛》从形式上继承了这一题材的基本模式，不过在环境上来了个大变身，改为在日光明媚的热带岛屿度假村中，玩家所遭遇到的敌人都能够在光天化日之下被看到，似乎不存在转角偷袭或者从黑暗处冒出这种吓人手段发挥的空间，但这是否意味着游戏的恐怖程度就有所减弱？



答案显然是否定的，《死亡岛》的恐怖程度并没有因为恐怖表现手法的改变而有所减弱，在某些场合中，甚至有过之而无不及。这很大程度上要归功于游戏的视角设置。这款作品是相当纯粹的动作游戏，虽然也存在这枪械，但一来前期不可获得，二来弹药数量非常有限，补充的途径也是少之又少，所以玩家在绝大多数情况下只能选择使用冷兵器来与丧尸展开肉搏。视角的限制让玩家可以观察到的范围比起第三人称视点的游戏明显缩小，



临场感却高度提升，一只丧尸在你视线之外发出的恐怖咆哮就足够让人顿时冷汗直冒，要是被突然偷袭一下，简直连心脏都快被吓得停跳。近战为主的战斗方式加强了这一体验，而挥舞武器需要消耗耐力这一点还杜绝了玩家因为恐惧而打算乱挥武器来打倒敌人的想法，要在恐怖中保持冷静才能克敌制胜，说来容易，但被两三个感染者乱拳猛攻时，想要做到可就难了。

除了用视角来营造出恐怖感，游戏中的特殊感染者也是恐怖来源，那种完全不属于人类的恐怖叫声和不同于一般丧尸的攻击方式都让人觉得难以招架。在没有顺手的武器和掌握打法之前，光是一个皮粗肉厚的狂徒都让人觉得棘手，而屠夫和浮肿者简直就是妖怪。幸好游戏设定还是相对合理的，每一个特殊感染者都有其弱点，摸清了以后有针对性地进攻还是能够打倒它们，游戏在这一点上似乎暗合了“《怪物猎人》系列”的核心思想，装备和等级的提升只是其次，最能够体现出玩家进步的，还是技术和心态的提升，当你终于克服了恐惧开始敢于和这些恐怖的怪物周旋时，便终于进入到了另一个境界，这款游戏的魅力也终于毫无保留的展现在玩家面前。

客观地来说，《死亡岛》作为一款游戏，制作上的疏漏之处和缺点相当多，离成为一款杰作恐怕还有点距离，不过游戏本身有着足够多的闪光点，其游戏模式也拥有发展为优秀作品的潜力，如果能够推出系列续作，素质值得期待。

血腥度 ♥♥♥♥♥ 点评人 稀饭

伤感时刻：在汽车维修厂改装汽车时，修车师傅的惟一向玩家提出的要求，就是必须把他的女儿 Jin 带走，好远离这个已经被丧尸病毒感染的人。尽管百般不愿意，Jin 还是被带离了父亲身旁。之后在班诺伊岛上的经历让 Jin 急速地从一个天真的小女孩变成了一位勇敢的幸存者，可是最后，她得到的下场，却是被幕后黑手 White 用枪射下高楼，横尸在被大雨淋湿的土地上，除了六个幸存者，再也没有人能够去缅怀这个勇敢的女孩。

LET'S PARTY！

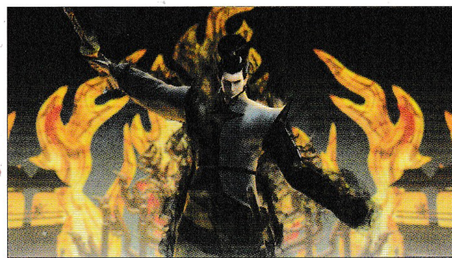
战国 BASARA3 宴

战国 BASARA3 宴

机种 PS3/Wii 厂商 Capcom 类型 动作 发售日 2011年11月10日

在接到写《战国 BASARA3 宴》的游戏评台这项任务时，我坐在电脑前面对空空如也的文档发呆了很久，理由很简单，我不知道该从何种角度来评价这款资料篇性质的游戏。如果让我从多年死忠玩家的角度来说的话，自然是难以抑制赞美之词的：首先，武将新增数量总计达到14人，除片仓小十郎、猿飞佐助、上杉谦信等经典角色的回归令老玩家们倍感安慰外，已被YY了数年之久的松永久秀、前作中以敌武将身分登场的小早川秀秋、最上义光也悉数可用。特别是松永叔，可谓是圆了玩家（特别是女玩家，笑）多年的怨念，单冲着这一点买账的人应该就不在少数。Capcom不愧为当下动作游戏的天尊王者，新增武将的招式设计得绝不马虎，尽管招式无一雷同，却很难分出强弱，熟悉技能之后可以说是任何武将都能制霸沙场。举例来说，在前作中给人的印象就是个跳梁小丑的最上义光，在本作中变成了以快、准、狠而著称的角色，虽然技能看上去依然是搞笑风格，但攻击输出和范围都相当不错，甚至比某些中规中矩的传统老武将更能令玩家着迷。而贪吃武将小早川秀秋以"吃"为重心的独特技能更是展现出了Capcom惊为天人的想象力，可能





玩家无法在短时间内适应他的打法，但却不能否认这种大胆的创新正是玩家们最为乐意见到的。至于片仓小十郎等老武将也并非是照搬前作，而是在保留了经典元素的基础上重新设计了技能，由于大多数固有技和固有奥义都可分为两阶段，通过R1或其他形式取消动作，从而形成各个技能间的无缝衔接，让战斗变得极为爽快，可谓是将割草游戏的根本目的彰显到了极致。值得一提的还有前作中已出场的16名武将，在本作中的技能也有细微调整，尽管这些改变对角色操作本身的影响并不大，却能感觉到制作组为求尽善尽美而做出的努力。

而与明显的优点相对的，则是无法忽视掉的缺憾。在14名新增武将中只有8人有故事模式，其余6名不但被砍掉了专属剧情，而且固有奥义也被削减为了1套，并且没有2P服装。新增关卡也只有8个。这些阉割让人觉得有些哭笑不得，因为从Capcom有空改良旧武将的层面来看，为这6名角色设计出3套固有奥义并不是什么难事，至于2P服装，偷懒点直接用前作的建模相信玩家也不会有太大非议。另外，各个武将的专用装具全部变成要从BASARA屋内花重金购入，最终玩家仍逃脱不掉机械刷刷刷的命运，玩到后期不免会觉得有些无聊。我个人感觉就是，Capcom其实是可以将《战国 BASARA3 宴》做到很完美的程度的，但偏偏仿佛是故意的一般一定要留下一些小遗憾在其中，对此，我也只能无奈并苦笑着摇摇头了。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 八重樱

感动时刻：我认为本作最大的亮点就是补完了明智光秀是如何成为天海的这段剧情，过程虽短但跌宕起伏，曾经的明智光秀，曾经还是朋友的石田三成与德川家康，那段已经一去不复返的美好岁月，让人唏嘘不已。

单机乏味，网战无敌

战地 3

Battlefield 3

机种 PS3/X360 厂商 EA 类型 主视角射击 发售日 2011年10月25日



其实编辑部内最早将《战地3》通关的不是制作攻略的馆长，而是纱迦，他打穿之后神神秘秘地跟我说："哎馆长我告诉你，《战地3》剧情是玩神秘的，跟去年的《COD黑色行动》很像啊！"

数天之后我打完单机模式，回来告诉纱迦一句话："……下次你不要把剧情全跳过之后再跟我讲一个游戏的剧情好么……"

事实如此，本作的单机模式除了气氛营造得不错外加真实度很高之外几乎毫无亮点。看起来很故弄玄虚的剧情，使用了倒敘和插敘等等描述手段，实际上讲了一个自开水一样的故事，印象中近几年的所谓好莱坞"看效果"大片都已经摆脱这种自开水故事了。说句实话连最无良的剧透专家都没兴趣透这种故事。至少我个人在打单机模式的时候没获得什么兴奋点，要说惟一一点悬念就是在整个剧情的最后，有个未知的人在敲门，然后整个游戏戛然而止，谁在敲门？我们不知道，但是我毫无知道的兴趣，甚至全篇故事没有一个能让我留下深刻印象的人物，不得不说，单机层面上，《战地3》输了。

输了不要紧，要看看输没输在关键的地方。谁都知道这游戏的单机不过是帮你适应手感的，其实理论上来讲无剧情也无所谓。游戏的最终目的是网战，而我在这里可以很负责任地说，《战地3》的网战，赢了。

记得很早以前我在《杀戮地带3》中说过，现代战争的目的不是杀人，而是取得战略胜利。很遗憾，目前很多游戏的网战距离"现代战争"的标准还差很远。玩家们往往满足于杀戮，而不是齐心合力地去争取某种战略上的胜利。变成了"为了杀人而杀人"，所以才有了那么多投机取巧的战术。《战地3》不然，你随便杀吧，反正我们牢牢地占据据点，胜利的还将是我们，而且网战中载具的重要地位也让纯粹地杀戮变为不可能：你再勇猛，打得过直升机吗？



所以玩《战地3》网战的时候很少会有人为了单纯地杀人而游走在战场之外，蹲在一个阴暗的角落里放冷枪，一般都几名玩家组成小队集体行动伺机夺取据点，开战之后也是秩序井然，不是一窝蜂地冲向战场中部找敌人的麻烦，一部分玩家上载具负责掩护，另一部分扮演步兵的玩家负责突袭和扫除障碍，齐心合力地达成战略目的，这个，才是真正的"现代战争"。

真实度 ♥♥♥♥♥ 点评人 金馆长

神棍时刻：某次征服模式时间快到，眼看我军据点就要被敌军拿下，增援部队已经来不及赶到了，而我开的那台米格对地攻击力又分外不给力，于是，我只能做出最后的选择，直接驾机撞在了据点上。战斗胜利之后，敌方骂声一片……



GAMER CRITICISM 游戏风采 游戏评台

与众不同的幻想

最终幻想 零式

ファイナルファンタジー零式

机种 PSP **厂商** Square Enix **类型** 角色扮演 **发售日** 2011年10月27日



《最终幻想 零式》（下文简称零式）是Square Enix在PSP平台的第二部“《最终幻想》系列”的原创作品，本作达到了PSP史上最大的两张UMD容量，在内容方面可以说是有保证的。游戏中包含了海量的精美CG过场、声优阵容强大的角色对话、惟美的音效、丰富的事件、育成要素等，绝对可以满足任何一个角色扮演类爱好者的要求。战斗系统在系列里可以说是一个创新，熟悉SE以往推出过的，带有动作成分游戏的玩家应该可以从视角、战斗方式以及手感上感受到亲切感。新系统的登场、武器技能各不相同的14名成员等，都让游戏在深度以及耐玩度上得到了玩家的认同。



招牌的画面 & 声效

由SE倾力打造的“《FF》系列”，向来是以精美的游戏画面、动听的音乐和扣人心弦的剧情为卖点。本作也不例外，在庞大的世界观背景烘托下，《零式》的舞台——**オリエンス**的立体感凸显。虽然CG动画仅仅是游戏的一部分，但通过动画向玩家叙述剧情也是必不可少的，而《零式》则完美地完成了这一点，光是气势恢宏的开场CG就足以令玩家热血沸腾。说到实际的游戏画面，当然和CG不是一个档次，不过在PSP平台中已经是上乘水平。通常视角下，角色身上不会出现锯齿；场景特效值得认可，比如在世界地图上影响视野的雾气，流程中飞空艇所在的热浪区域、以及最终章时从天而降的“腥风血雨”。战斗画面也可圈可点，细节方面处理得非常用心，0组14名成员独有招式的拉风表现、各种魔法的华丽特效让人眼花缭乱。惟一不足的是，1000型的PSP内存相对较小，在场景混乱的情况下稍微有点拖慢，但基本不影响游戏。

声效的好坏也影响着一款游戏的整体素质，虽然不是植松伸夫，但石元丈晴负责的音乐部分可谓大气之中又不失细腻，比如在试玩版时就大受到好评的《**我ら来たれり**》、衬托游戏中各种伤怀时刻的《**寂しき心**》、歌颂苍龙之国人民那高尚情操的《**蒼き魂**》等乐曲都令游戏中的每一个环节高潮迭起，个别系列经典的BGM也会在特定的场景中重现，想必会让粉丝们感到亲切和温馨。除去BGM外，战斗中各种攻击都有相应的音效，各处人物对话的配音也发挥得无懈可击。值得一提的是SE花费了大笔资金去聘请各路当红、经典声优来为《零式》锦上添花，名声优多得数不过来，就算不怎么关注声优界的玩家也能认出几个，连一些跑龙套的角色都由大牌献声，光冲着这一点就能看出SE有多么重视这个游戏。



接近完美的系统

这次的战斗系统分为两种，一种是常见的动作成分战斗，操作要求相对较高，基本脱离了系列传统的回合制战斗。玩家需要与敌人周旋、狙击即死、崩坏圈、会心一击、利用角色技能、魔法、防御回避等各种手段在战斗中取胜。操作是制胜的根本，而等级则和玩家的操作相辅相成。游戏本身的练级速度不算快，假如级别不够，一个操作上的失误就有可能被敌人秒杀；等级够了，没有操作也只会把战斗时间拖长，从而影响爽快感、流畅度。

另一种战斗是在世界地图上进行的包含策略成分的制压战，玩家操控一个角色攻打敌对势力的阵地和要塞，完成莫古力指定的特殊任务后可以指挥部队的进攻路线，攻打要塞时则会通过“突入”切换为动作战斗的行进方式。

除了战斗以外，庞大的角色育成要素也占据了系统的一大比例。0组的每位成员都可以上场战斗，他们当中有物理攻击系、魔法攻击系、辅助系，具体的战斗方式还要根据武器的种类以及攻击范围来定，每人的专属技能多达数十个，将一个角色的所有技能开启就是一项费时的大工程；魔法共通，分为炎、雷、冷气、防御、特殊5种类型，每种魔法可以通过收集道具来强化，角色只要达到装备值就可以使用，而完成特殊任务或者作战后则会开放更为强劲的魔法。

美中不足的剧情

《零式》有一个跌宕起伏的故事这是毋庸置疑的，但似曾相识的世界构架以及剧情的展开方式都让人在刚进行游戏时略微有一种疲惫感。不得不说第7章和最终章（第8章）的衔接有点失败，如果不查看游戏里相关的文字资料，那么就算多周目游戏也很难搞清楚那过分跳跃以及略显牵强的剧情。所幸本作的主角们个性十足，游戏里对他们的刻画也比较到位，除了个别成员外，大部分角色在流程中都有出色的演出，通过“历史”也能了解更多的个人信息。相信在攻略了游戏之后，每个玩家都会有自己最喜欢的一个“主角”。

结语

虽然游戏有一点点小的瑕疵，但是丝毫不影响玩家的游戏的热情。尽管一周目通关只需要40小时左右，但14名可用角色、丰富的道具、数量众多的依赖和分支事件等等，笔者可以负责地告诉大家，想要体验到《零式》的全部内容，3周目游戏是必须的。类似《寄生前夜 第三个生日》的评价系统让追求完美的玩家有了目标；自成一派的乱入系统也让爱好联机的玩家能与朋友同乐。《零式》在各个方面已经达到了极致的水平，华丽的游戏画面、震撼的声效系统、庞大的游戏系统、引人入胜的剧情故事，不枉玩家们这将近一年多的等待。

有爱度 ♥♥♥♥♡ **点评人** 狼来了

悲情时刻：本以为在最终章选择了“以人类的姿态继续前进”的分支选项就能看到传说中的大团圆结局，没想到最后还是迎来了0组全灭的景象（**マキナ**和**レム**严格来说并不算0组的成员，其他在分支事件中加入的杂七杂八角色就更不要提了），而且虐心程度要远大于Bad Ending，在**エース**从美梦中回到残酷的现实以及主题曲“**ゼロ**”的烘托下，狼的心情久久不能平复。







LOST SUMMER



章诚在他自己的婚礼上告诉我夏天结婚了的时候，我不是没有吃惊的。

“啥？你居然都不知道？不会吧？！可夏天说你好像是有事不能去是怎么回事？”章诚很明显地摆出了“你骗我吧”的样子。

虽然觉得该受到冲击的人是我，但我觉得我得把事情问清楚先：“她不是在澳洲读书吗？怎么突然就结婚了？而且，她书还没念完不是么？像你们这样毕业没多久就结婚的已经很猴急了我可不觉得她有啥要着急的。”

章诚一拍他老婆李嫣的肩：“谁猴急了？我俩这叫感情好！再说老子都工作两年多了，你嫉妒我刚升职么！嫣嫣，你跟林叶说去我招呼舅舅。”说着边往脸上堆笑意边走去应付一个又一个的亲戚。

剩我只有沉默，太多话想问却不知道怎么开口，李嫣一直觉得我对夏天不好。此刻，她就正在用谴责的目光看着我。

李嫣是我和章诚小一届的学妹。跟夏天是同学也是好朋友，当初我天天和夏天粘在一起的时候这两人有了交集，然后章诚以迅雷不及掩耳盗铃儿响叮当的速度把李嫣追到了手，两人如胶似漆了整整四年比起我当初和夏天都有过之而无不及，章诚先毕业，工作了两年等李嫣毕业了找到了工作就结婚了。

夏天是我的前女友，从她高中我大学的时候开始交往，直到两年多前分手。

“我原本以为你们才是会先结婚的。”李嫣瞪我。“当初我和章诚多羡慕你们。”

我无奈：“拜托新娘你在大喜的日子不要一直顶着搓衣板一样的脸瞪我好不好，又不是大洗的日子……你又不是不知道是她甩我又不是我甩她，她结婚连跟我说都不说一声，还怎么跟你们说的？说我有事不能来？”

李嫣依旧板着脸：“夏天说她告诉过你她就一定告诉过你，肯定是你的错！”

“反正我是没收到她任何消息。分手了的前男友而已，有必要这么计较么……”我苦笑。

“你……！”李嫣声音一提高，周围的人已经忍不住开始注意新娘这边的状况了。“……哼！”她瞪我最后一眼，干脆提了裙子转身走。

我摇摇头，自从我跟夏天分手后，她就总觉得是我负了夏天似的，有机会就不给我好脸色看。

女人的友情真是奇怪。

走出几步李嫣停住，回头看我，我正莫名其妙，被她看到心里发毛想着我可不是健三你就算此时此刻给我个哈利路亚 CHANCE 我也绝对不会要，最要好的死党的婚礼上新娘要是退掉戒指扑上来告白什么的我就不要做宅男了还是直接去日本当男优吧……

正当我浮想联翩的时候，李嫣却垂下睫毛，说了句始终让我不得其解的话：

“……她一直，都是喜欢你的啊。”

中午这桌主要宴请男方亲朋，散场的时候外面的太阳洒得正好，午后的阳光温度如奶茶一般暖人，感觉不到一点春寒。

临走前章诚冲我喊的居然是“你小子的红包要是还不够买台 3DS 给我儿子玩我就去把你 PS3 的 DATA 全删了！”我向来不畏强权，但这种卑鄙的手段也没办法无视，于是只好转移目标：“李嫣要是够给你争气年内能生出娃来我送你 PSV！”眼看着李嫣的脸刷就红了，我笑了出来。这两人，李嫣刀子嘴棉花心，不仅软还细，配章诚这个老大粗正好。想到李嫣刚才的话，当年羡慕我？现在我可是嫉妒他们啊。

告别出来，总觉得有什么事没做，想不起来。

嗯，不会是去问李嫣她嫁给了谁，那人怎样，她现在幸福吗之类这样的问题，因为早就和我无关了。

我突然回忆起，我好久没想起夏天了。

LOOP 1

思绪不禁随着地铁的门打开，以比下午 3 点的人流更加汹涌的形势奔腾出来。

我让了一个年轻的姑娘坐了我眼前的空位，她还很年轻。我认识夏天的时候，她有没有这么大？

认识夏天的过程，现在都还清晰得有如上一秒才发生的一样。

说来稀奇，对我却又是正常，我是在网络游戏上认识夏天的。

那时候我还是大学新鲜人，一入大学却把高中的勤奋刻苦全忘了，整一个学期都在玩各式各



样的网游。好在学的也是计算机，说服不了人起码可以说服自己是在每天钻研电脑网络这些专业范围内的东西。

RO 那时候刚开始公测，都还没正式收费，我倒已经练了两个 90 级的号了，其他小号也一堆，准备等新职业出来或者等收费了卖掉。

有那么一个下午，我开着我练得差不多的小号商人准备去做转职任务，在首都南门口晃荡，因为转职任务的材料里还差几个空瓶，这种砍波利就会掉的东西，我也没打算麻烦自己跑出去打，干脆……正想着，南门街边有个聊天室闪过，我的视网膜捕捉到了“空瓶”字样。

正好在找的东西，忍不住把鼠标移上去看，一只粉色长发，剑士打扮的 LOLI，很可怜地坐在地板上，“100Z1 个，收空瓶 12 个！”

心里笑了一下，肯定也是做任务的。但是我实在觉得空瓶这种没用的东西都是当垃圾扔的花钱去买太傻了，说不定蹲南门口捡都能碰上有人不要扔呢……

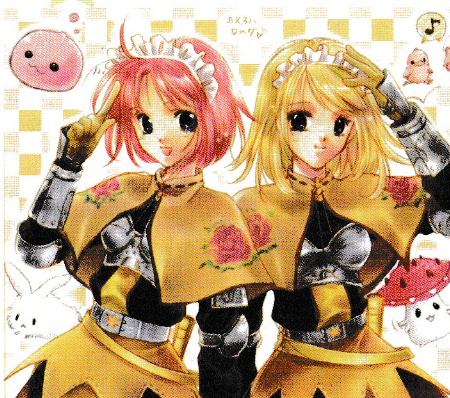
鼠标晃过，女剑士名字是“Summer”。夏？

不过也没多留意，反正我也没有卖她的，用不着打交道。

想了想，我换了个靠中间点的位置，也开聊天室蹲地板“谁能给可怜的小商人几个空瓶啊~”。

嗯我觉得我是有点想跟那个女剑士对着干，虽然我大号上财产百万但我还真不愿意花钱买空瓶嘛。我宁可选择期待好人。

蹲在路边一会了，没人搭理。反正我无聊也是无聊，就观察起周围的人来。突然看见那个女剑士匆匆路过了我身边，看样子，大概是收到了空瓶，准备去交任务了吧？





啧，用钱收还真快，我蹲地板半天都没人理啊。

正当我觉得不平衡，想要不要关了聊天室也去花钱收了算了的时候，“叮~”一声，有人进了聊天室。

谁?

Summer：你要几个空瓶啊?

居然是刚刚那个女剑士?！不，转职成骑士了呀!

风晓得：你有几个啊都给我吧。

Summer：我也不多，等我看下哈。

Summer 退出了聊天室。

我还在想她是不是就这么跑了，一份交易邀请就来到了我面前。我接受，她给了我 5 个空瓶。离我交任务所需要的数量还只差两个而已，我基本上没过大脑就追了一句：

“风晓得：还有吗?

Summer：不好意思没了诶，我是缺任务材料刚刚花钱收结果收多了的，干脆给了你吧。”

我本来以为我的得寸进尺会让她不高兴，或者她会问我要钱什么的毕竟这是她花钱买的，可是她居然二话不说都给我了?

我忍不住第一次给女生发了好人卡……

“风晓得：谢谢你 ~~ 你真是个好人 ~~！

Summer：没关系啦，互相帮忙应该的 ~~ 等你以后等级高一点也可以去带带新人，大家都有需要帮助的时候嘛！”

我一瞬间莫名其妙我作为一个 30 人工会的会长也有被人如此看不起的一天么还是个刚刚转职的小骑士……? 哦不对等一下我现在只是个没戴任何头饰推着等级最低的小破车的小商人啊……因为是小号所以都没怎么打理拿来当仓库的……

一瞬间有点感动，她是以貌取人了没错，但她对于我这种（看起来的）菜鸟都能如此关怀，这让我刚刚一直无人问津的悲愤得到了很好的缓解。

“风晓得：你是好人，我会报答你的。你等一下我拿东西给你。”

这话很俗，但却是我这时候最想说的。虽然她简单的一个“哦”字让我明白她并没有对我有什么期待，但我却忍不住笑起来：等着吧，我会给你些你从来都没见过的东西的。

随后我换上了主号，副号，仓库二号，铁匠一号……给了她诸如属性武器啊稀有饰品啊还有当时刚刚出还很稀罕的抓宠道具和宠物蛋啊，钱也甩手就给了她三百万，虽然在后来的私服里这些都是不值钱的东西，但在收费都还没开始的公服，给她的东西都足够让她富甲一方了。

我承认我非常想知道遥远的电脑屏幕的那一边的她或者他（不知道为什么其实我已经认定是她了）接受这些“报答”的时候是什么表情。

起码她表现出来的就只有刷了满屏的省略号。

风晓得：好了。这些差不多了 ~

Summer：……

风晓得：别老是省略号啊，你想说什么就说啊？没见过小号啊。

Summer：我想到了一个故事。

风晓得：什么?

Summer：有个人的铜斧头掉到了河里，有个神仙爷爷拿了一把金斧头和一把银斧头来问他哪把是你的……

风晓得：……啊哈哈哈哈

Summer：你就是神仙爷爷吧? 是吧?

Summer：现在我都有三板斧了，我可以改名叫程咬金了。谢谢你。

我看着这些对话，忍不住笑了出来，心想这姑娘真有趣，一定要认识一下。

现在想来那真是个英明无比的决定，因为那个傻傻的小骑士就是夏天，两个月后，她就成了我的女朋友。

LOOP 2

一个踉跄，正要起身到站下车的那个女孩子赶忙扶了我一把，“叔叔不要紧吧?”我慌忙掩饰走神的尴尬坐到她离开的位置上：“啊没事没事一点事儿都没有。”心想我什么时候已经老到要被人叫叔叔了?

一晃神发现人潮涌动，似乎是到了换乘站，这么说来我快到站了……

但是思绪却无法想关上的地铁门一样被关住。

我还在想夏天。

章诚那时候沉迷在传奇世界里，听说我玩 RO 交上了女朋友，心态从“不信! 肯定是人妖!”到见到夏天照片后“林哥你真有本事这么漂亮的女朋友羡慕死我了改天给我介绍个吧……”到知道夏天考来了我们大学后“我靠自己送进射程范围之内? 林叶你太可恨了! 你这个阶级敌人!”的变化，我还是有点儿得意的。

确切说不是有点儿，是早就飘飘然了。

我真没想到过我会如此幸运，在对我而言人生的初始阶段就能遇上一个我以为会和她过一辈



子的好姑娘，我前几辈子一定过得很凄惨才积到这么多德啊……

夏天是个宅女。在高三那么恶劣的环境下以成绩做护盾或者说要挟仍然每天从网络游戏玩到 PS2 上课还会记得带上她的 GBA——当然还是不能被老师看到。

夏天是个很漂亮的宅女。漂亮到有男生在情人节的时候带上一帮兄弟去她家楼下告白，把“夏天我爱你！”喊得震山响。结果是夏天杀气逼人冲出阳台甩下几个烂橘子当炮弹大骂：“你们再吵得我玩不成太鼓我就跟你们通通绝交！”

夏天是个很漂亮又很有行动力的宅女。她喜欢的事物，一定会在第一时间采取行动——对我也是。当她轻描淡写地告诉我她高考志愿一到三填的全是我学校的名字的时候，我一瞬间眼睛有点湿。她父母是希望她留在南方，留在她自己的城市里的，但她填得如此义无反顾。

原本，我没有考虑太多未来，因为异地，我们爱得算是辛苦。怎么说还是高考学生，她也不能太嚣张，我们当时申请过一组情侣邮箱，有事没事跟交换日记一般地写着日常感悟作为电子情书，以此维系感情。我不是没想过让她过来，但没说出口，毕竟只是中等水平的大学，她要是留在家乡，会有更好选择。网恋是虚无的，我曾经以为，我和她迟早有一天会结束。

直到她告诉我，她将成为我的学妹。那一瞬间，我是真的下定决心，要对她好。

我觉得我是做到了的。那段可以称之为是热恋期的日子里，我们几乎用所有时间在一起，一起牵手走在校园，她陪我上课我陪她上课，两个人都有课短信也没停过，就算晚上回宿舍，一起玩各种游戏，我们还在一起。

若不是考虑到经济问题我还打算过外出租房，不过学校也不允许就是了。

那段时间真的是非常快乐，夏天就像她的名字一般，如夏天的阳光一般灿烂闪耀，只要有她在，哪里都有光照，哪里都有欢乐。

我真的觉得，和她在一起，这样就是幸福。我很幸福。



LOOP 3

突然听到陌生的站名，发现居然已经坐过了站，还未及我下车去对面换乘车门已然闭合。

算了，下一站再说吧。

瞥见邻座的中年男子用奇怪的表情看我，才留意到自己的表情是在诡异地傻笑。

是啊，无论何时回忆起那段日子，都忍不住笑出来吧。因为那种单纯的幸福。

虽然现在她已经不在。

表情大概一下子寂寞下来了吧。

嗯，到底什么时候，事情开始变化了的呢？

应该是大三的时候吧。魔兽终于中国公测的那年。

一开始我本来没去玩，因为那时正和夏日热火朝天地在一个魔力私服里努力。虽然很小人也很少但是氛围很好，可惜在年底的时候，关了。

一时间有点空虚，哥们几个拉我去玩魔兽很多次了，加之自己也有兴趣，就去玩了，很公式地选择圣骑士。照例拉夏天一起，她也很开心地练了个术士。

WOW 是个好游戏。我觉得无论从任何意义上都无法否认这一点。所以我的深陷是那么理所当然。翘课的时间越来越多，在寝室对着屏幕的时间越来越长，这个世界有太多等待我去探索发现的东西，没有什么比它对我更有吸引力。

夏天都是。

她尽可能地陪我了，但对我而言还不够，众多的 RAID 她还是经常缺席，等级间的差距也渐渐拉开了。

我是很想陪她练也很想她跟我一起玩的，但是，偶尔唆使她翘课可以，我还是没有厚颜到强迫她跟我一样基本没日没夜地玩。所以后来，渐渐就不怎么叫她一起了，只是单纯跟工会的哥们一起 RAID。

夏天当然会抗议。因为跟她在一起的时间也越来越少了。很多次她几乎都是在用吵架的方式让我从游戏世界里出来，但我总理解为女生的小脾气，哄着哄着就过去了。再加上，夏天也是玩游戏的人，我觉得她应该能理解游戏带给我们的美妙感受。

或许是有点羞愧，但我还是得承认，我已经把夏天在我身边的存在想的太理所当然了。我追求过她，她也喜欢上了我，她考来我的学校，我们在一起了。我们就是应该在一起的，我就是这么想的。

我还是喜欢她啊，我既不抽烟又不酗酒，更不会移情别恋，那我们之间还会有什么问题呢?

那时候的我，一点都没有怀疑过夏天会离开我的可能，即使其实什么都没有计划，关于未来什么都没有想，还是觉得，夏天就是会在我身边的。

毕竟只是 20 出头的小伙子嘛，关于那些复杂的事情根本想不通透也没有去想，关注眼前的游戏，关注眼前的生活——难道还不够?

不过，我还是承认我太过忽视她的感受了。让我醒悟过来的是在大三暑假前，夏天终于爆发了。

那天在下午的时候收到了夏天的短信，说晚上到外面的川菜馆吃饭，让我记得去。我回了条“好的。”就继续 WOW。而这个傍晚，我们这个缺法师的小公会惟一的强力法师因为期末考试结束而上线了，作为会长和主力 MT，向纳克萨玛斯发起挑战可是全公会的梦想！

带着兴奋与激动，大概在晚上 11 点左右，我们总算将蜘蛛区搞定了。其实很艰辛，我被蜘蛛咬晕了几次，还好最后在大家的努力下还是打下来了……全公会的人都沉浸在一种兴奋之中，作为会长，我更甚。

只是，这种兴奋的热度在我拿起手机的时候瞬间降到零下：刚刚在游戏中一直没注意，23 通未接电话，10 条短信息。

我把和夏天的约定忘了。

回拨电话，被告知已关机，我打电话给李嫣，她接了电话，我问她：“夏天呢? 夏天在哪? 回去了么? ”电话那头停了几秒，李嫣那与往常的温婉不一样的冷淡声音传来：“你还记得啊，去店里找吧。”然后她就切断了通话。

我有点莫名其妙，这点数了她还在外面玩么? 匆忙穿了衣服奔向校外，虽然接近 12 点了，但高校外面的小店，绝不可能这么早收摊。冲进川菜馆的时候，还有三两桌喝的高了的学生在吵吵嚷嚷，但是有一桌的氛围，好像是一面无形的墙隔开了一般的寂静。

夏天一个人，坐在那。

我冲过去，站在她面前，她也没抬头看我。

“夏天！我……我、对不起！我忘了，我们工会……”我有点慌乱，我没见过这个样子的夏天，我想要解释，但话还没说完就被打断了。

“你知道今天是什么日子么? ”夏天抬头盯着我，眼睛有点红。

“今天? ”我一愣，突然注意到桌上有盒蛋糕。

瞬间都觉得心脏被冻住了：今天是夏天生日，夏天 20 岁的生日！我为什么会忘了！

“夏天……对不起，你生日，我居然……”我拼命想组织一些语言想表达歉意，但是同样也明白此时道再多歉也没有用，这个伤害怎样才能弥补得起来啊。

“你忘了，忘了我的生日，忘了你自己答应的事，甚至到我面前的第一句解释都是‘我们工会’。”夏天看着我，语气极平，可是泪水却从她的眼睛里滑落。

“对不起……我……”





“我本来还想相信，相信你至少会做到答应的事，你说了好的，你说了你会过来，所以我才在这里等。我给你发过短信打过电话到手机没电，我相信你会过来，是的，你现在来了，可我的失望却更甚。”

“对不起……生日快乐……”我已经完全不知道说什么好，内疚如针扎在心脏上，一下一下。

夏天低头看了一眼腕表，指针已经靠向了右边：“晚了，我生日昨天已经过完了。”她迅速地拿起包转身就走：“我回去了。”

“等等！夏天！对不起，这次是我不对，我向你道歉，你不要就这样走啊！”我冲过去抓她的手，却被大力地甩开。

“放手！！”带着哭腔的怒吼，一瞬间喧闹的菜馆都安静下来，看着我们这边。“我现在不想看到你！！”夏天已经失控地叫了出来。

一时间，周围连空气似乎都凝固了，沉重到我无法呼吸。周围的人无声地看着这一幕，只有夏天的抽噎回响。

沉默几秒间，她向学校方向跑去，这次，我没有拦阻。

我也不记得我是怎么回到寝室的，只是，我第一次这么后悔，后悔自己没有注意过夏天的事，在玩游戏的这段时间里，她似乎已经变成空气一般透明，但我看着她离开，就仿佛空气也被带走了一般，无法呼吸。

我错了，游戏怎么可能比妹子重要，是我对不起夏天。

回到寝室跟章诚坦白，看样子李嫣已经给他通过气。我想问夏天现在的状况，但李嫣不理我，只好求章诚帮忙。

挂完电话，章诚说：“嫣嫣很担心，夏天回去直接上床就睡，也不知道情况。”

我不知道该说什么好，章诚白我一眼，直接把我臭骂了一顿：“我连跟我家嫣嫣的认识纪念日、交往纪念日、第一次约会纪念日、第一次接吻纪念日……之类的都记得一清二楚，你连人家生日都记不住，有这么当男朋友的么?！明天去找人家切腹谢罪去！”

我诺诺称是，章诚还提出了诸如删掉游戏重新做人之类的建议，不过，当我坐到电脑前回忆起晚上那酣畅淋漓的一战时，还是犹豫了。

我是会长啊，纳克萨玛斯才扫清第一区啊，不能这么丢下就走吧……以后我一定多花点时间陪夏天，少玩游戏就是了。

我会好好对夏天，我不是这样说过了吗?

那一天，我真的再次这样下定过决心。

LOOP 4

周围坐着的人已经上下过几拨。而我，都已经再次接近我的目标站了。

还好是环线，过了就过了，还会坐回来的。

我已经深陷回忆中，那时候的混小子现在虽然顺利地混进了 IT 公司找到工作，依然没事去 WOW 一把，只是不如当初狂热。毕竟，生活二字的沉重，终于在我跨出学校后，迎面而来。

而对于当时自己的不懂事，现在也有了清楚的认识，我到现在还在想，那一次，我到底伤夏天多深呢？

大概是无法估量的吧。可笑的是我曾经还以为她原谅我了。

因为我也的确努力过啊，第二天我就如同章诚所说，差点没在她面前切腹了。夏天一直没什么表情，不过最后她还是微微地笑了，说，下不为例。

我就开心地以为没事了，一切过去。不过在那个暑假前，我真的几乎没有再上过 WOW，除了有个周末夏天和李嫣他们去外面旅游，我觉得没关系，上线集合大家扫荡了一次死亡骑士区。除了这次之外，我都像个回头的浪子，再次将夏天放在了我的生活重心。

大家觉得，一般的恋爱故事会如何？回头浪子用自己的诚意打动了失望的妹子，终于走向了大团圆结局？

别傻了，那种事，要靠脑补才有吧。

上一年的暑假，我和夏天一起出去旅行过，云贵两省玩了一个月，今年的暑假，因为大三学生需要实习，没有时间出游，于是夏天回老家了。她不在身边，而实习的工作又清闲，纳克萨玛斯还在诱惑着我，所以，开学的时候，我以并没有比上个学期好太多的状态出现在夏天面前。

其实暑假期间，我们在网上和短信之间来往她应该差不多了解我又开始玩游戏了吧。只是她没多话，我觉得她已经接受了，毕竟之前她也是玩游戏的人，想必能体会我的心情吧？

所以再见面时候似乎上学期那次争执没发生过一样，我们还在交往，还是会一起出去玩一起出去吃饭，我依然很 HIGH 地玩着 WOW，她只在影响到我论文进度的时候变得啰嗦——大四了，我要开始写毕业论文做设计了，所以多少我也是收了点心的。

而在 WOW 和毕业设计的来回忙碌间，我终于察觉到，虽然夏天还在我身边，但她还是跟我渐行渐远了。

其实不是因为她也说不定，因为我也没有最初恋爱时候的感觉了。有她在，仿佛只是一种习惯，除此之外，我们之间，似乎已经没有额外的感情了。

我曾经以为，这是我们从爱人变成亲人的证据，我仍然觉得，她应该是爱我的，我感觉应该没错，所以，说不定毕业后结婚也不是不可以的——面临毕业，我好歹多想了一点未来的问题。

只是这些妄想在她告诉我，她要去澳洲留学时全部被打碎了。

她说的轻描淡写理所当然，家里给她安排好了，她澳洲有亲戚。谁不想出去镀次金啊，有这种机会放过的才是傻子。所以她只是过来通知我她的行程的。

这次，我没有上次那么慌张，只是觉得，哦，差不多我们该结束了是吧。

我没有想让她留下的意思，何必阻人前程呢，相反，因为她不在了没人再会啰嗦我玩游戏我也不需要再顾忌她的想法的话，我倒还是松了口气。

于是微笑送出祝福，祝她一路顺风。我想，言下之意她和我都明白，我们这样算是分手了吧。

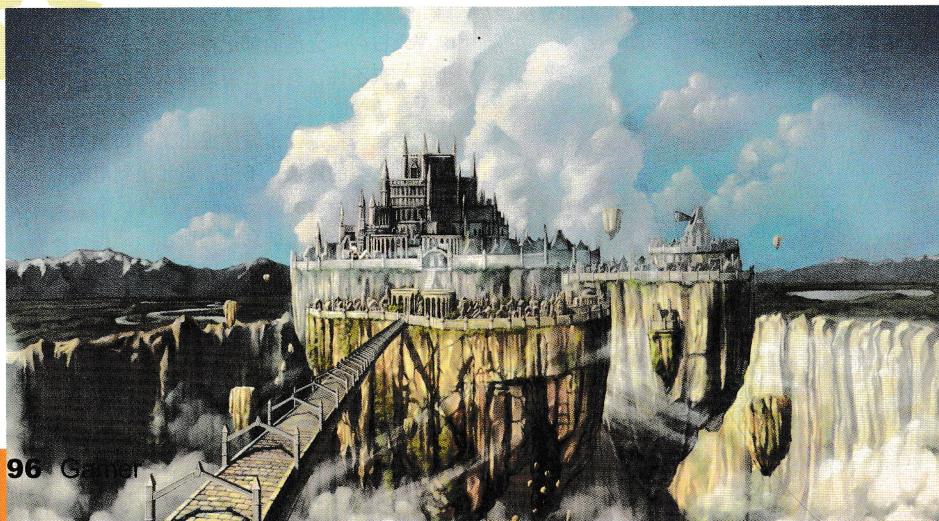
她看着我，突然眼中有泪，我正惶惑，她却说："这几年来，谢谢你。"然后挥手，转身离开。

女人就是容易伤感……分明她要走的事也没跟我商量也没考虑过我，分明她并不在乎我了，但这样的时候还是会感伤的么？

再后来，我继续着游戏和论文的日子，毕业倒还算顺利。在家宅了 3 个多月后，在朋友的帮助下进入了现在的这个 IT 公司，干的也是和专业对口的工作，忙的时候很忙，不过也有闲的时候，日子也过的去。

辗转从章诚或者别的朋友那边听说她的消息，说她在澳洲被一个华裔的助教追，那个助教对她相当的好，终于两人还是交往了什么的。鉴于身份立场，我没好意思亲自去求证，也不是特别感兴趣。我跟她之间，这几年来就只剩下节日问候了。

大家都有各自的生活，有些事情过去了没必要太怀念，因为我们还要竭尽全力向前。





只是我依然不解的是，夏天是讨厌谎言的人，而且，我们好歹也是和平分手，她也不至于连结婚的消息都不跟我说一声吧，为什么她会跟章诚李嫣他们说她通知过我呢？怕我这个前男友捣乱还是怎样啊，我只会祝福他们才对啊，有什么好担心的……

但是，我为什么还是觉得我漏了什么呢……

是不是她给我发过喜帖而我没收到呢……但她不知道我这边公司的地址怎么给我寄啊……难道是电子版么……说起来有可能，去看看吧，虽然我不记得我有收到过……毕竟每天都要处理公司工作那些邮件的啊……那她要怎么给我寄啊……

等一下！

我突然想到了什么……她跟我的联系方式……不是还有个只有她才知道的联系方式么！我们当年互相写信的情侣邮箱！

LOOP 5

电子女音报的分明是我应该下的站名，我却没空去花一秒思考我是不是该下车，在地铁微弱的信号里我用手机勉强地登陆上了那个经年未用的邮箱，478 封未读邮件，这么多年啊居然还有广告往里面发么……

不知道有没有她给我发的喜帖……

然而，点进收件箱的一霎那，我一阵晕眩。

是眼花？还是系统故障？为什么寄件人栏下排列的，是统一整齐的"夏天夏天夏天……"？

下一页，也是，再下一页，还是，翻到了最后一页，478 封未读邮件，全部来自夏天。

最早的一封，是她大一入校之后不久，标题是"喂！再来写信吧！就当是交换日记嘛！"。我记起来，她似乎问过我还写不写信了？我说，都已经在一起天天见了，还写什么信啊。

所以第二封信隔了好几个月："反正你也不会看这里，就算说你坏话你也不知道！：P"



第三封："以后啊我就用这个邮箱自言自语地吐你槽好了！"

…………

"你寝室的章诚在追我家嫣嫣喔！"

…………

"关于暑假的计划！总觉得好兴奋呢！"

…………

"真是开心呢，明年，再一起出去玩吧！"

…………

之前的标题，都是开心的话，不过，再翻一页，就开始变了……

"生气！有那么好玩么！叫你出来吃饭都不愿动！"

…………

"周末还想找你陪我逛街的，RAID 比我重要吗？"

"看起来是……我今天心情不好，你注意到了吗？"

"我也觉得山口山好玩啊，但你不要光玩好不好！"

…………

"林叶，我有点累了，你什么时候才会注意到我呢？"

…………

"我们三天没见面了，你没在寝室里宅死吧？"

…………

"一个礼拜没见到你了，我曾经以为见不到你我会死掉，现在，我还好好活着。"

…………

"不想再跟你玩这个游戏了。"

"原来我离开你也不在乎的吗？"

…………

"你到底，什么时候才会看向我呢？"

…………

"后天，是我生日，会有惊喜吗？"

"明天就是我生日了，我期待着，可是，你却没表现呢。"

"林叶，我对你失望了。"

…………

"一年前想要和你再一起去旅行的愿望，不能实现了吧。"

"算了，我已经受够你了！玩你的游戏去吧！"

…………

"为什么我如此难过，你却不知道呢？"

…………

"为什么，为什么放不下的人是我呢……"

…………

"我要去留学了，你会留我吗？"

"你说不要走的话，我就会不走的，所以我还是不问你了。"

…………

"让我，陪你到最后吧。"

…………

"你果然没有留我。这是我听到的最刺耳的一句一路顺风了。"

…………

"林叶，我一直都喜欢你的啊。但是现在，再见了。"

…………

我从嘴唇到手指都在颤抖，要不断拭去泪水才能看清我那原本足够大的手机屏幕。这些都是她的心情，她的挣扎，她明明在我面前我却从未发现过的泪水。我居然从没发现，也从没在意过。我只注意自己的爱好，自己的愉悦，满足自己的欲望，却忘了在爱情中，我也应该有的责任和义务。我认为她对我的包容和谅解是当然的，却没有去包容体谅她，我觉得我们感情变淡是自然的，却没注意是我自己使它淡化的，我觉得是她想离开我，那却根本就是我对自己罪恶感的自我劝说！她爱我，我感觉到了的，为什么没有选择珍惜而是无视了呢……

最后一封信的标题是"这是最后的了。我要结婚了。"

颤抖着刷新了几次，才打开看到。

"林叶：

这是最后一次给你写信了。我要结婚了。

谁也不知道我在这里给一个已经被人遗忘了的邮箱写信。我也不知道为什么。一开始大概是类似捉迷藏的心理，到了后来，却变成我惟一的发泄与惟一的救赎。

我爱你，我爱过你，我好辛苦地爱过你。

其实我不过只是小女生的心态，我只要一点点的关怀就足以被收买。你说过你要对我好，我相信你，便开始死心塌地。

我不是没有幸福过的。

所以到后来，没有办法怪你太多，只是在不停地替你解释给自己听：他只是还不足够懂事，不懂得体贴人，又稍微爱玩了一点，他也是爱你的啊！

我曾经以为，靠你曾经给过我的那些好，那些快乐的回忆，就足够支撑我走下去。可是我错了。当我发现对你只看的到眼前的欲望，你只想满足现在想玩游戏的自己，而无视我，以及我们的未来的时候，我对你，彻底失望了。

我知道，你也很后悔忘记我的生日，但你后悔是因为我生气了，假如我跟平常一样，说没什么，下次记得就好了，你根本就不会觉得自己错太多了吧？

不用反驳，因为事实如此。后来我基本没有再说你玩山口山的事，你就彻底地、忽视我了。

我不去找你，你就不会找我。没有人提醒你，你连考试都会忘。我在你身边，可你有多少次看向我的方向？

当我说要离开的时候，本来还想多说几句关于我们，可是，我看到了你眼中一霎那闪过的轻松，看到了你毫无留恋地伸出手，祝我一路顺风，我就什么都不想说了。

也好，就这样散了吧。

我也不会觉得，这样的你，我会与之相伴一生。

只是，对我而言，你仍然是我爱过的，爱的如此深刻的一个人。我感谢上帝，让我在最美好的年华拥有过这样的一段恋情，我满足了。

现在的他对我很好，我觉得我很幸运，他是真的能和我相依相伴的人，结婚虽然有点匆忙，心中却没有任何疑惑。我现在很幸福。

我是期望得到你的祝福的，我邀请你来参加我的婚礼，你也不是小气的人，会给我祝福的吧？

回这封邮件，我就告诉你婚宴的时间地点——什么啊，到头来，我还是在期望着，你发现我这么多年隐藏起来的心情么？

没所谓了，此次，是真的告别。

再见了，林叶，我的初恋。"

我捧着手机，泪水止不住地涌出，在人来人往的拥挤的地铁中，以懊悔的姿势蜷缩，无法在意周围人的目光。

在下班高峰期的地铁中，我终于痛哭失声。

夏天，夏天，对不起，我没有温柔敏感的心，没有注意到你在我身边时候的表情。

夏天，夏天，你是我曾经触手可及的幸福，而我当年却太年轻。

夏天，夏天，我错过了你。

夏天，夏天，我才发现，你离开之后，我心中，就再没有过一个灿烂的夏天。

完



随意@游戏

一

日子平淡，一如往昔。陈初几乎错觉不曾发生任何事故。提醒他的是那空旷的，对于他一人来说显得过大的房子。陈初面色苍白，无所事事，被一种切实的无力感虏获。他闭目聆听那一阵寂静的喧嚣，忽而觉得无法忍受，终于决定起身寻找些什么打发时间。然而内心的慌乱阻止了他。他必须思考什么，却又无法思考。终究，此时的他什么也做不了。他只能等待能够思考的那一刻。

这个曾经被称作"家"的居所簇新得可怕。

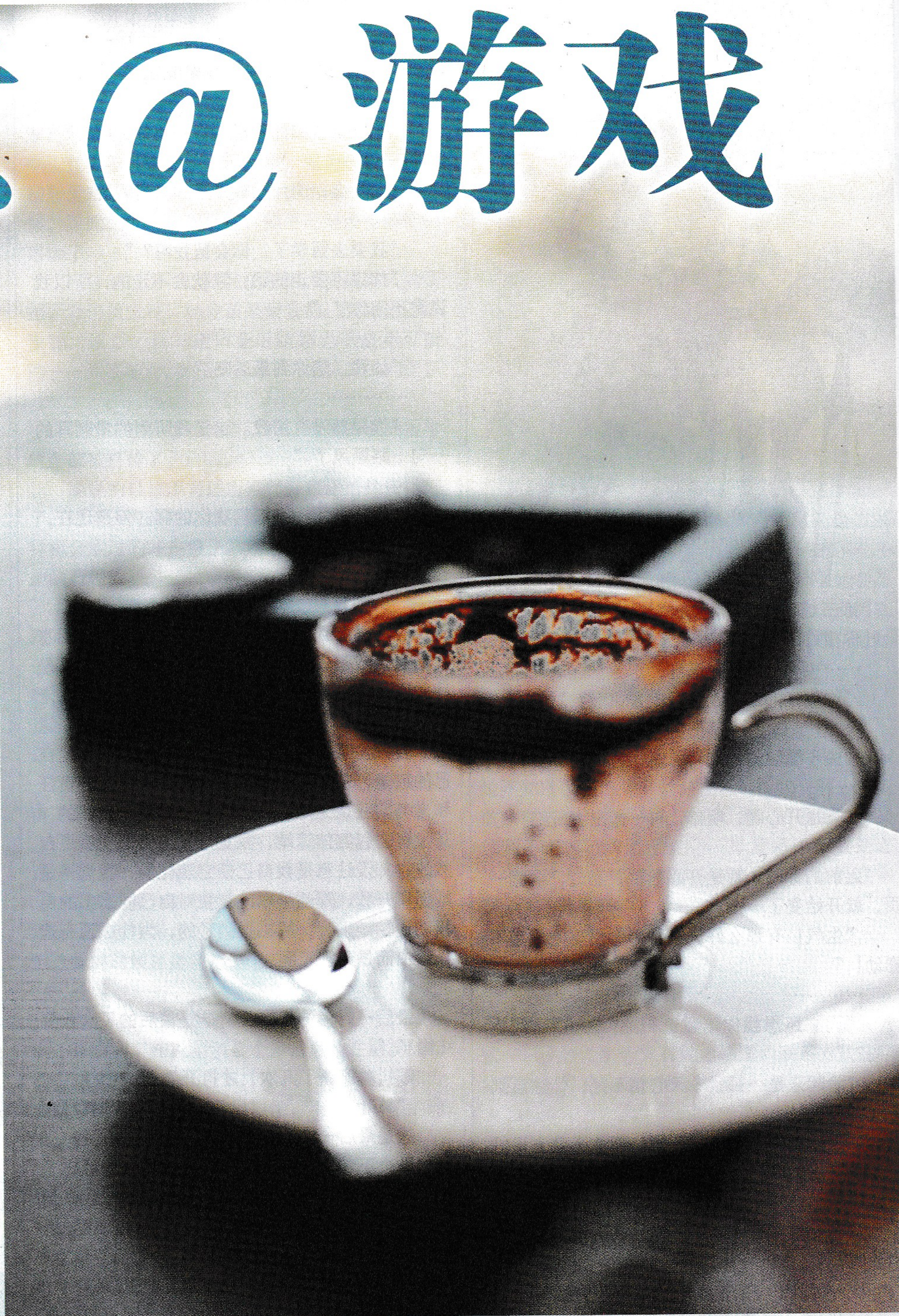
陈初的目光落在作为收藏品的古旧游戏机，妻子离去时曾将它们依次擦拭——由于太久的闲置，它们愈发逼近古董而非实用品。这样做的时候，她像是安慰什么似的呢喃："虽然说爱似乎可笑，但绝非不再爱你，只是必须分开，仅此而已。"现在想来，那幅画面更加不真实，而话语的对象究竟是自己抑或家用机，这一问题只能继续悬而未决。

游戏的目的即为寻求快乐，倘若快乐不再，游戏作甚？玩家总是在抱怨如今的游戏令其失却了昔日的欢乐，却并不知这份缺失来自成人世界的到来与心上的蒙尘，与游戏无干。适时停止果然也是一种游戏态度，其中滋味只有个中高手才能体会。何妨一问，那些被抛弃的游戏呢？

陈初并非核心玩家。甚至，倘若按其所谓的严格定义，他并非玩家。日益忙碌的今天，游戏以其本来面目的存在，在他的生活所占比例逐日递减。这大概源自游戏非功利的性质。非功利，即无所得；然而人是现实的存在。无法永远生活在游戏之中，当这一论断被发现之时，它的发现者已经失却了为之悲哀的能力。

陈初从未因此悲哀。取而代之的是，他企图在被称作现实的领域之中为自己谋求一隅。论位置，当然处于现实之中；然而天高皇帝远，他在其中可猴子称王。凭借自己架构的规则，以及并非直接同现实的联系，而保有一种纯粹性。起初，在这一设想运转良好的时候，陈初也曾有过壮志，这壮志亦与游戏有关。不过，不提了罢。总之，缺少攻略，又当局者迷，终于一切在30岁的今天回归原点。

在心中，并未有什么应之而生。事实上，不如说空空如也更为确切。适意欣悦固然没有，失意沮丧也无迹可寻。这让陈初多少感觉不自然。毕竟，应该有什么才对。但事到如今，也只能接受下来，保持等待的姿态。



二

直到电话响起，陈初才蓦地发现天色已晚。他循声走向电话，房间在刚刚漫上的黑暗之中显得有几分不真实。内心之中，陈初或许期待一切如旧，妻子打电话询问晚餐如何准备；只是一旦缓过神，便感受得到弥漫开来的孤寂。铃声依旧大振，陈初略有迟疑地拿起电话。

对方是叶渊，陈初曾经的学生。虽说是学生，但那时陈初毕业不久，因此年纪差距也不过两三岁。尽管如此，陈初诡谲的思维与淡泊的为人依旧赢得了大多数学生的尊重，而叶渊尤甚。课程进行中的必要交流姑且不提，课程结束后，叶渊依旧保持与陈初交谈的习惯，话题则逐渐从课程延伸出去，直至无所不谈。陈初不惯与人交往，但叶渊并不计较这一点。久之，叶渊便成为陈初少有的可称之为朋友的人。然而，叶渊从未在礼节上有所马虎，这一次仍是毕恭毕敬的态度。

"老师！"

陈初像是被从遥远的地方拽进此间，却一下又被推至更远之处。工作之后日渐忙碌的叶渊已成稀客。

"不……不要再称我老师。昨日刚刚办完离职手续，我已是自由人了。"陈初苦笑。

"不相干的，老师终归是老师。这么说，这段时间您是空闲的咯？"电话彼端显然误解了陈初的本意，言语间流露出的甚至是惊喜。

叶渊请求陈初加入一个名为"意识游戏"的计划。

"虽说加入，但计划主体部分已经完成，之所以邀请老师参加，是希望老师从专业理论的高度对整个项目进行评测，并加以改进。研究组将

此计划作为游戏第三次革命推出，不想留下任何遗憾。”

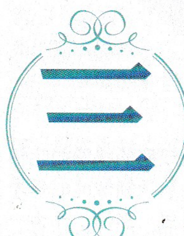
那么，“意识游戏”是什么呢？

“以老师的智慧我一定不用多加解释，简单说来，如字面意思所揭示的那样，意识游戏即是通过玩家的意识进行构筑，并在意识层面给予玩家反馈的游戏世界。可以想象，虽然令人惊叹，但利用意识构筑游戏其实并不难办到，而且不具任何危险性。但意识反馈则不一样，需要严密的控制才能同时保证游戏性与安全性。也因此，意识反馈目前还未进行任何实验。我们希望老师从事的即是这一部分工作。”

由于对方反应冷淡，叶渊只好这样结束这一科普讲座，“以我对老师的了解，老师对此一定是感兴趣的吧。”

陈初对此未置可否，但答应先了解一下。

以陈初的心情，本无暇顾及这许多。然而，在那一刹那，他找不到拒绝的理由。当生活已脱离了你的控制范围，惟一能够做的恐怕只有跟随其前进。当然，在此过程中，唯有斗智斗勇方可存活。



历史上游戏革命有体感与超现实二者。体感革命爆发于21世纪之初，由任天堂率先发起，但最终得利者则是微软。虽然叫嚣得轰轰烈烈，但体感带给游戏的改变实际非常有限。微软试图发起结合体感与传统游戏的新型游戏，但最终不过是传统游戏的体感变种。Kinect的反馈乏力也是饱受诟病之处。超现实革命源自虚拟现实技术，之所以被称为超现实，是因为将虚拟现实应用于游戏环境，通常的现实模拟并不能打动玩家，但将超现实元素加入其中后，无论是恐怖环境的营造，或是剑与魔法的世界，都非常受玩家欢迎。虽然最初仅仅是光影效果的营造，这种技术的发展令人吃惊，极大地提升了玩家的互动体验。从体感到超现实，玩家在游戏中的参与感逐渐增强，人们大都认为，在硬件技术上，超现实游戏是游戏进化的最终形态，以后所需要的不过是对这种技术的修补和改进。

但叶渊所在的Evasoft显然不这样认为。Evasoft在游戏界实力雄厚，野心则比实力更加可怕，有传言其涉足领域并非仅有游戏。但内幕并非一般人所能了解。与游戏公司“程序员至上”的企业文化不同，Evasoft有着极其按部就班的管理机制。随着脑科学的研究进展，Evasoft看到了另一种可能性。这就是叶渊向陈初介绍的“意识游戏”计划。

“一般而言，人的意识通常显现出杂乱无章的状态，很难从中提取中有用的信息。但是，当人进行一些独特的活动时则不然。譬如禅修能够使得意识呈现空灵状态，而梦境则能够将人的意识显示化。读取人类意识中的有用信息，即是Evasoft所要做的事。”

叶渊调出几个抽象的画面，其上内容仿若古老而无人可知的文字，间杂不同颜色的符号，不经过仔细破译，根本无法获知其中的含义。

“这便是从梦境之中提取信息的最初情况。晦涩的程度大大超出了我们的想象。然而经过一系列繁复的计算，这些信息能够被转化成图像。”

经过一段时间的等待之后，画面变为若干较为简单符号的组合。譬如，红色的圆形，蓝色的三角等等。

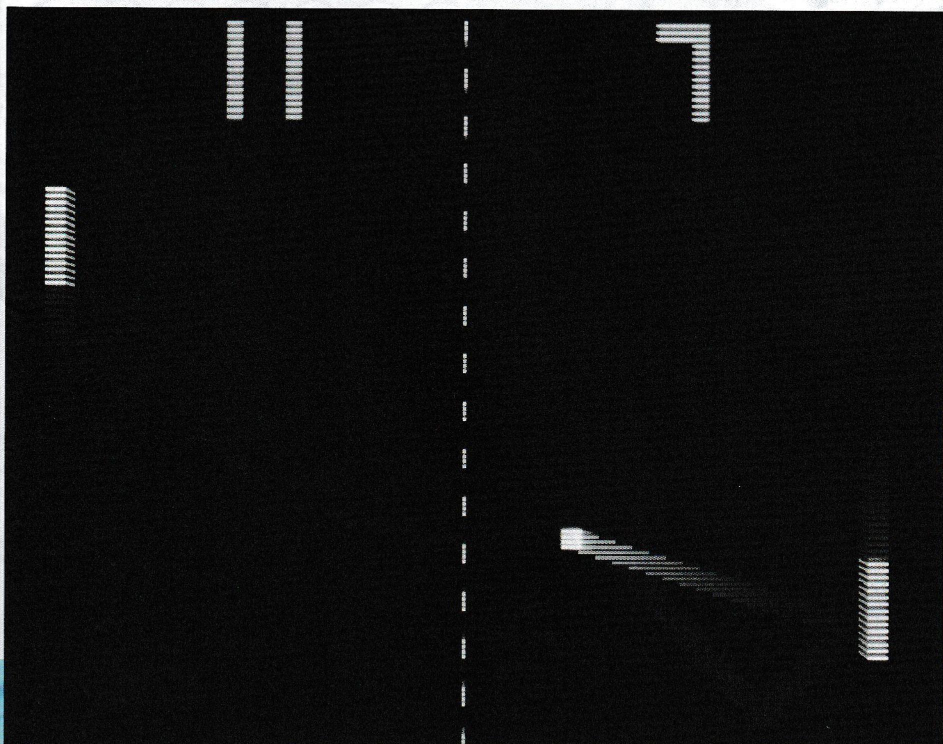
“这种转化并不精确。化繁为简需要忽略与模糊其中的一部分。但这么做是值得的，不是吗？虽然并未获得有意义的信息——就传统而言——我们却成功地将之变作人类可以认知的对象。”

“由于信息并不精确的缘故，我们只能做到以符号表达，而非游戏的基本元素——绝美的画面。但这是一种全新的技术，无需繁琐的点缀。这样的图像，已经很接近游戏的初始形态了，不是吗？想一想Spacewar!，或是Pong。”

这一点陈初必须承认。那原始而意义抽象的符号组合，确实很容易令人联想到早期的游戏。

“我们相信利用这个技术可以做些什么。譬如，玩家可以利用意识构建关卡，等待其他玩家挑战。”

随着叶渊的操作，一个简单的解谜游戏出现在陈初面前。



“至于真正的健脑游戏，更是稀松平常。”

“我们还期待着大型多人化意识游戏的出现，每一个玩家将在其中创建属于自己的意识世界，通过这种方式达到其他多人游戏的交流、合作与竞争。”

“有趣的是，人的意识图样往往本身即以谜题的形式存在。以游戏哲学为研究方向的老师，恐怕对这一点引发的无限可能性不能释怀吧？加入这个令人振奋的项目，如何？”



令叶渊感到惊讶的是，陈初断然否决了这个提议。

与已有成果相比，陈初对尚未进行试验的意识反馈环节更有兴趣。

“对玩家意识的改变是必然的，但这并不意味着危险一定存在。要知道，即使没有意识游戏，人类的意识也并非处于一成不变的状态。只需将其控制在一定范围之内即可。”

陈初并不赞同这种带有官方腔调的说法，也不否认这是他拒绝加入的理由。

“这个计划涉及到道德伦理。虽然我相信你的热情来自于，并且仅仅来自于游戏，但如此庞大的项目涉及人群复杂，一旦给予使用者伤害，责任任何人也无法承担。这是科学研究的基本准则，这一点在你们入学之初应该就已牢记。”

叶渊保证在技术尚未成熟之前决不滥用，并且，意识反馈环节会尤其谨慎。更重要的是，“这一计划已经启动，毫无可能在要结束之时停止，若要使之向更符合伦理的方向发展，惟一的方法只有加入其中”。

看得出来叶渊热切期待着陈初的加盟，这似乎是他首次逾越师生之礼，向陈初发起挑战。

陈初并不理会这近乎威胁的话语，虽说他辨认得出叶渊诚恳的态度。对于叶渊的诚邀，陈初只留下一句话：“我不做梦的。”



陈初曾任教于京华书院，担任游戏哲学课程的教学工作。从未放弃游戏艺术化的他，尽管目睹了更多商品化的案例与事实，却仍旧希望从简单的快乐出发，找到美学的规律。这门并非必修的边缘学科并不像听上去那样容易，整个课程涉及到叙事学、心理学、哲学的基础概念，故而外延很大，而扎实的程序功底更是实现创意和验证概念必不可少的基本功。纵使这一切令学生叫苦连天，修读本课的学生数目一度成为史上最低，陈初却丝毫不妥协。

陈初的做法赢得了一批如叶渊一般的死忠，更多的学生则对他敬而远之。作为京华书院事实上最为出色的程序达人之一，陈初时常被敦促进行超现实游戏的优化工作。但更多的时候，陈初宁愿针对感兴趣的问题进行研究。另外，他对于科学普及工作也兴味十足。这一切并未引发尖锐的矛盾，陈初一如既往呈现凛然不可侵犯之态。

一如人们对于优秀科研人员的想象，陈初不

善言谈，有时显得木讷；性格耿直，只需一伸手即可够到的物件对他来说也是不可能之物。但是他有一套特别的处事原则，既不攀附也非远离，很好地平衡了物我之间的矛盾。

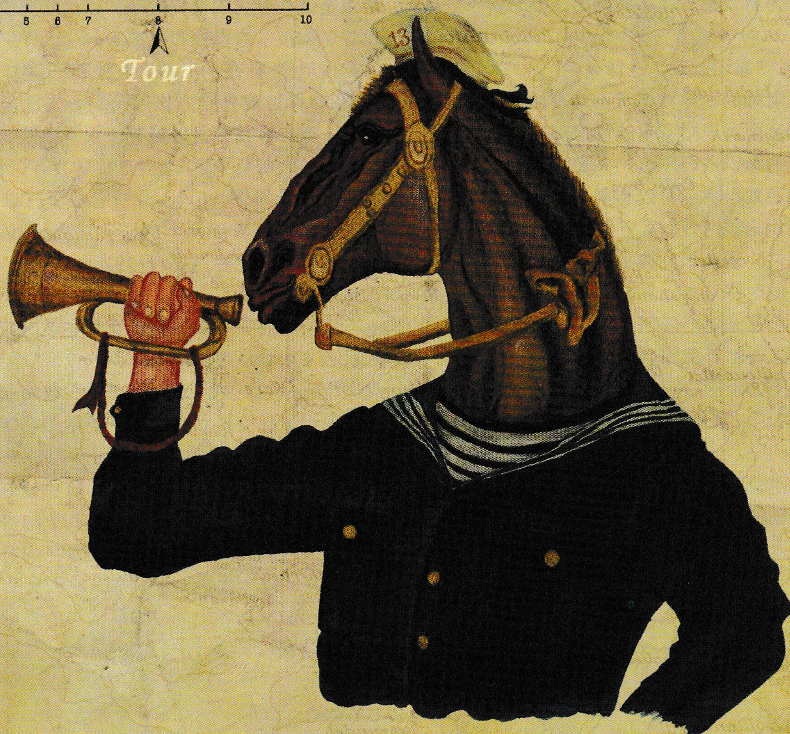
人们所不了解的是，陈初早已抱有涉足意识领域的兴趣，甚至取得了一定成果。与Evasoft不同，陈初将意识与超现实技术结合起来，得到了可视可感的体验。这样做的结果，一方面是吸引人的影音效果和具象的表达，另一方面是抽象逻辑的缺失。但这一点对于陈初来说很快就不再是问题，因为他在其中找到了自己所需要的东西。



未来好似无穷漫长，可能无限；其实随着不断进行代表自由的选择，你真正能够拥有的自由已经不多。陈初早在少年时便明白了这一点。为此，他试图将自己的人生引入自己游刃有余、而旁人人迹罕至之处。惟其如此，才能更好地不被打扰地活在自己的精神世界。只是如今，陈初站在一个空白的区域，既不能前进，更不能后退，而他毫无改变的希冀。

陈初感受着凛冽的海风，带有湿咸的气息。他刻意只开启虚拟现实效果，而屏蔽了意识效果。虚拟现实技术已经发展至无需外部配件的时代，旁人望去，陈初不过站在空寂的房间，对于陈初来说，这里是他与意识技术的初次结识。带有纯粹艺术的偏见，陈初厌恶缺乏特有风格仅仅追求画面品质的作品。因此，陈初对于当时自己所得到的成果并不满意，甚至想要放弃，或者推翻重做。直到那一天，他决定进入自己的潜意识之中一探究竟。

陈初的方法是直接图形化意识的表层。简单说来即是呈现意识的物象部分，所见即所得。对于这种方法造成的图像不稳定与非物象部分不能显示的问题，陈初进行了一定的逻辑抽象，或者说为意识定义喻体。按照既定算法得到的结果，那里除了一望无际的大海什么也没有。但这一片海域带给陈初的震撼前所未有。



“仿佛一下子见到了过去的，现在的，未来的所有自己。这许多年的骗局再也无法维系下去。异常艰辛的青春期以及社会化历程都在一瞬间化作虚无。脑中只有轰鸣，在这轰鸣之中，它对我说了许多，并非以现有的时间或空间概念为限，我仿佛见到千手千眼观音，它就是在无数的时空之中延绵不绝地对我言说。与此相对，我的任一闪念都引起这无数时空之中的无数波澜。每一阵海风都是对我的回应。那是一种身心俱焚的交流。在此之后，通体净透的我再也无法在这个世界存在下去。”陈初在当天的日记之中这样写道。





陈初的父母是忠实的天主教信徒，因此在成长阶段不得不接触了许多教义与信徒。但陈初对于有神论的论调实在不能苟同，那个神存在的世界对他画地为牢的所在来说不啻为平行世界。年纪稍长，便断然脱离。日后编写程序的过程中，他不免感到自己就是那个世界惟一的神，但若说现有世界乃由一个类似的神所铸造，他只能感叹，那需要多么精妙的设计思想才能达到呢。

敏锐如陈初，决计不可能没有发现这其中强烈的神秘主义色彩，而其时感受到的一切如同吸毒成瘾的快感如此相似。他甚至断言，诸如这般的意识领域的战争才是日后战争所能达到的终极形式。然而，作为一个始终感到自身渺小至若无物的个体，他不能抗拒这种终极的超越之感。这是终日奔波于口腹之欲的人类所能拥有的最为至高无上的梦想。终于，日常的一切犹如尘土，他可以拂拂便走。

然而，当他赖以生存的维系真的土崩瓦解，回荡在脑中的是没有问题的答案。果然，什么都不需要解决，但是，便把仍然存在的生命如何是好呢？

陈初为此保留了整个工程，并不时感受那阵海风。它成了他的秘密基地。就算暂时不能脱离这副躯壳，也能够得到指引。



带着索性如此的想法，陈初又开始工作了。将Evasoft的抽象逻辑加入自己的系统之中，对于陈初来说，并不困难。而这一番尝试自有其诱人之处。陈初很快破译了对方用于获取他的意识图样的程序——那是进入实验室的时候叶渊装作无意为他联接的，不用说，是Evasoft试图引其入伙的把戏。陈初也不言说，彼此心照不宣；他确信对方还有所隐瞒，但以此作为探路石却已经足够了。回来之后，他便小心排查其中的信息记录与传输系统，但一无所获。想必叶渊也知道这种程度的偷窥，对于陈初来说毫无用处吧。

剩下的工作就是将破译完毕的程序加载至自己的系统，但陈初对这种无趣的尝试兴趣不大。他把玩了几天这个小小的工具，赞叹人类发展的神奇，盖其原理不过记录人脑的波谱图像再转译

而已。当然，当意识处于特殊状态的时候更容易得到有用信息。虽则精度有限，但仔细探寻，存在主义也好，天主教徒也好，最终作为物质呈现的，不就是脑电波谱吗？除非有至今人类尚未发觉的物质形式存在，但那样精细的模拟，只能是下一个世代的事情了。

更吸引陈初注意的，是自己的意识图样。如果大规模的试验结果真的如同叶渊所言，人的意识图样通常以问题或谜题的形式呈现，自己的意识图样无疑是独特的。各类符号规则有序地排列，仿佛关于人生所有的问题都已经找到答案，再也了无疑惑。

“简直到了可以倒头死掉的地步。”同样在研读陈初意识的叶渊这样感慨。留取陈初的意识图样，原本是为了吸引陈初对于“意识游戏”计划的兴趣，并且顺便再取一个样本而已。叶渊当然对于大学以来对于自己来说神一般的人物的意识有兴趣，也曾设想与其他人有所不同，但从未想象差距如此之大。现在，叶渊开始后悔轻易放走了陈初，仅凭两个小时之中的几张图样，完全无法对于这一现象进行系统探究，错失了进程中的关键信息。但由这一点得到的启发，他开始将僧侣人员的数据加入其中备案，以便得到更为精确的研究结果。

叶渊遇到的问题对于陈初来说并不存在，他大可以放缓速度，慢慢收集意识图样，对于自己进行细致而耐心的研究。在他进行这一工作的时候，我们先来看看 Evasoft 方面的进展。



无论叶渊如何解释，Evasoft 上层依旧对于陈初不肯合作的态度大为光火。百般无奈之下，叶渊只能将自己手中的陈初意识图样拿了出来。不出所料，这份图样引起了上层的兴趣，原本准备转而寻求其他人才的计划放缓了脚步。然而，令叶渊始料不及的是，不久上层便决定，这份工整图样的主人是再合适不过的试验材料，耽搁许久之后，整个计划必须推进，意识反馈的实验阶段已经开始，而被作为首批实验对象的即为陈初。

“这是不可能的”，叶渊辩解，“老师根本没有加入这一计划，总不能直接抓人来试验。”

对方没有说话，只是指了指实验室 Logo 下方的国家特批。上面写着，“对于以科学为目的的一切应用，本实验室有完全独立执行权力，任何机构个人不得干涉”。

“意识反馈对于游戏来说并非必需，没有这一环节，我们也能做出精彩的游戏！”叶渊简直被这种软性暴力震惊，只用临时想到的理由推却。

他得到的冷峻的目光。

“小伙子，你正在参与的是一个伟大的历史进程，以你的年轻，或许尚且体味不到它的伟大。请务必不要令我失望。”

当叶渊惊慌失措地找到陈初的时候，陈初对这一切进行了简短的评论。

“谁跟你说，Evasoft 只是一家游戏公司？”

这一句话令叶渊不寒而栗。是的，与陈初相比，他还是太过年轻。



不难想象，叶渊的故事与所有希望凭借自身努力而成就事业的年轻人没有什么不同。凭借天赋与努力，还有对于职业生涯的提前谋划，进入 Evasoft 之后在第一次可以自主选择的转职中叶渊选择了当时投入人力并不多、前途也未见明朗的“意识游戏”计划。当然，撇开功利的因素不谈，叶渊的选择也来自于大学时期陈初的影响。作为最初并且一直坚持下来的参与者，当“意识游戏”计划取得了一定成果，重新走入公司上层的视线之时，叶渊已经成为这一计划不可缺少的领导者。

很难用简短的言语描述陈初对于叶渊的影响。从某种意义上来说，陈初推动了叶渊的成长。初入大学的叶渊如许多同龄人一样，空有一腔抱负。从动机上说，叶渊固然是顺从社会主流意愿的积极向上，但将年轻气盛的精力投向何处，却是他不能回答的问题。尽管选择游戏设计作为专业，也想要在这个领域施展才华，叶渊却缺少一个支点。帮助他找到这一支点的人正是陈初。

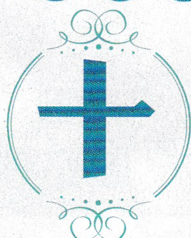
陈初最初吸引叶渊注意，是他恬淡的微笑。这个微笑如同之后接触的这个人一般，对于叶渊来说，一直是未解的谜。对待陈初的态度从执拗的解谜，到妄图超越，却最终败下阵来，真心实意地佩服，叶渊仿佛迷失了自己，又似乎找到了自己。他知道，必须经历对陈初的模仿才能形成自己的风格，只是不确定，这个过程需要多久。

竭力向公司上层推荐由于低调而在业界并不著名的人物，既是工作需要的事实，在叶渊心中，其实更想向当年不可超越的对象展示自己多年以来的努力。他忘记了陈初一向淡然的处世态度，更忘记了这些年来，陈初亦逐渐经历其自身的成长。

当叶渊发觉自己内心之中渴望比拼的欲望将恩师带入不可预知结果的危险境地，他只觉得，进入公司以来事业上的成功一下子空空如也，一文不值。慌乱的他，不得不再次求教于当年的老师。

“没有关系，我们去会一会他们。”陈初显然并不打算为这次会面做任何准备。

陈初有能够让叶渊镇定下来的能力，也是叶渊无条件信任的人。看到陈初的安然，叶渊似乎也打定了主意。



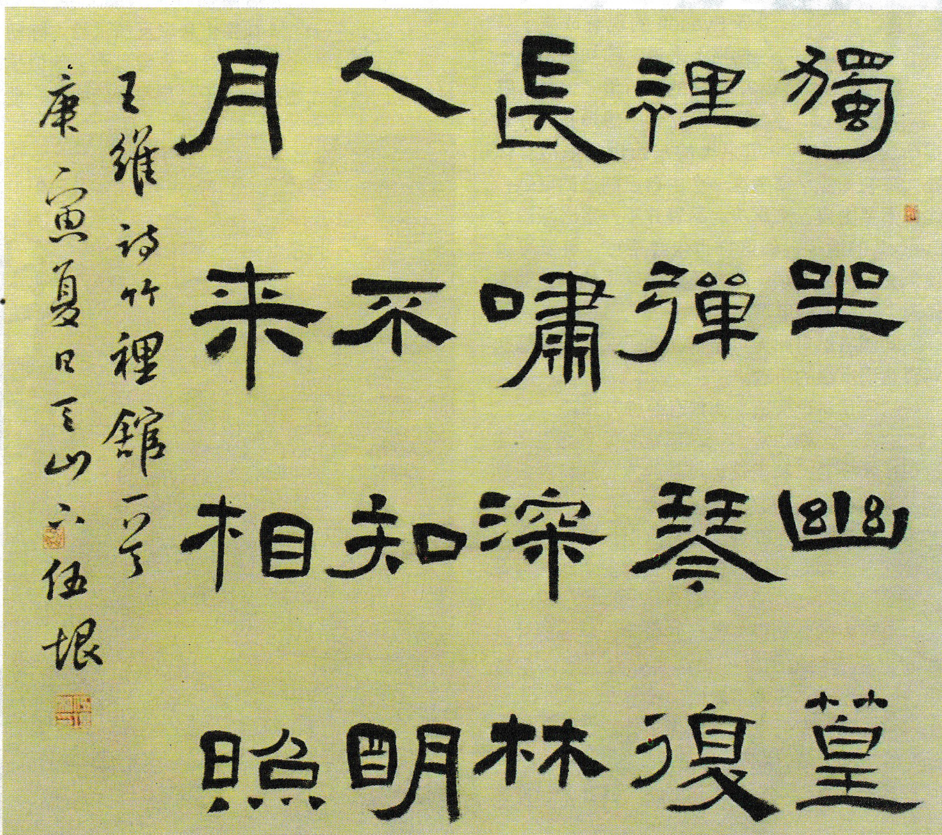
陈初接受了参加意识反馈试验的“邀请”，但是，作为条件，陈初不离开自己的家，并且参与试验的主持。

叶渊简直不知道陈初是怎么做到的。同时作为试验的主试与被试，恐怕是科学史上不曾有过先例的事件。而与之谈判的，是以苛刻与逐利而著称的 Evasoft 高层。这一结果不但未能令叶渊感到释然，反而更加忧心忡忡。他确信，在自己未能进入的谈判室，有什么秘密正在酝酿。或许，酝酿秘密的正是陈初本人。如果他不想自己受到伤害，任何人想要伤害他都会极其困难。但是，倘若谋求伤害的是陈初自己，结果将不可设想。

陈初对此近乎任性地保持缄默，但对于叶渊自荐为试验副手并未表示反对。

首先必须解决的问题是陈初意识图样的规则性。提到这一问题，陈初淡然一笑，说道“并非如此”。

果然，一一查看陈初完整的图样记录，能够发现，规则只是相对而言。可以将之喻为不得章法而胡乱拼成的魔方，尽管只差两三块就要拼接





完毕，但这两三块却显示了玩家的不得要领。若是真的想要将魔方拼好，惟一的方法只有重新打乱，按照正确的方法拼接。虽从表面上来看几乎圆满，但事实上却比一块随意打乱的魔方更加难以组装。这就是陈初的意识图样。

究竟何以如此，陈初也不能确知。他对此抱有自己的猜想，但必须通过试验才能验证。

叶渊试着提议："既然所谓规则的图样并不存在，Evasoft 邀请您参加试验的前提就有了问题，何不借此推掉这个具有危险性的试验呢？"

答案，其实叶渊早已猜到了。

"因为，我希望如此。"

十一

的确，并没有非要如此不可的理由。从技术上来说，陈初大可以完全破译 Evasoft 的现有成果；从性格上来说，陈初注定是一个孤独的苦行僧。但是，陈初已经完全不想挣扎。并非宿命论者，对于命运之类的东西也向来抱有怀疑，陈初却似乎摸清这一个由自己制造的谜题，终归需要由自己来解决。尽管并不一定必须通过 Evasoft 的途径，但这样也未尝不可，甚至可以说免去了许多麻烦。陈初不是怕麻烦的人，却懂得避免不必要的麻烦。

叶渊当然对此无可奈何。他正在苦于向陈初解释意识反馈的机理。

"所谓意识反馈，通常有两种方式。"

"其一，在由他人意识建立的关卡之中开启意识反馈模式，利用信息传导的方式进行意识反馈。这并不是新的方法。事实上，在我们从前的艺术欣赏过程中也在经历这种意识反馈，但更为可控而已。相对来说，这也是更为安全的一种做法。"

而对面的陈初带有惯常的微笑，满意的神情如同当年看到他的第一份小组作业。随即摆摆手，暗示他不必将剩下的话继续下去。

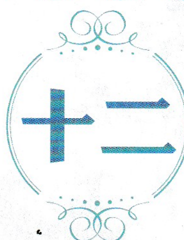
"其二，穿行于自我意识建立的游戏之中，改变其中的变量，从而达到意识反馈的目的。——我选择第二种。"陈初淡淡地说，但自有一种不容置疑的态度。

接下来的事情反而简单。叶渊几乎在陈初身边寸步不离。现在的任务是在陈初的意识之中加入一些无用的变量，并对其进行改变以观察结果。陈初不得不记诵无意义的字母组合，或者诸如"玛丽的皮肤是红色的"这样的句子。他试着向叶渊抱怨这种事情的琐碎，并提议"为什么不直接进行更有意义的试验呢"。但在这一点上，叶渊丝毫不肯妥协。

在一个极为简单的 Demo 之中，玛丽之流被标记为红绿方块或者诸如此类的东西，按照要求，陈初需要将这些方块击碎或者保留。被击碎的方块所含有的完整信息虽然不再存在，但玛丽仍然存在于陈初的意识。陈初感觉得到它们存在，却无法说出其特定含义。或许，将其描述为"确乎存在过"更为精确。对于那些被消灭的意识，陈初的感觉如同伸手去抓一团青烟，空留惆怅。

是的，尽管陈初确知这是微不足道的信息，甚至是为了试验而强加于自己的记忆，但是当它们凭空消失之时，他却仿佛丢失了一部分的自己。他的存在因此显得可疑。倘若他赖以生存的记忆并不可靠，可以随意更换，由这些记忆堆叠而成的自己呢？

陈初陷入了深深的惶惑之中。

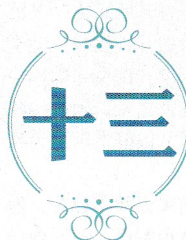


对于这一现象，医生认为，这是由于擅自更改意识本体造成的轻度抑郁症；并且坚持，为了避免更严重的后果出现，Evasoft 必须立刻终止意识反馈试验。陈初本人对此未置可否。他似乎被那些问题深深困扰，由于过度思考的缘故，他显得疲惫不堪。听从医生的建议，他试着强迫自己认为这些问题的出现是受到生理层面的影响，但这一点更加剧了他的无力感。尽管知道应当休息，这却是陈初最不擅长的事情。

得到医学人士的支持之后，叶渊开始着手叫停意识反馈计划。虽然非常惦记陈初的病情，但显然力不从心。作为内部员工与 Evasoft 进行斗争，陈初可以想见他的辛苦。陈初读书、运动，这样消磨掉了若干时日之后，终于耐不住寂寞。

几乎没有加以思考，陈初又来到了那片海滩。或许只有当一个人再没有可以丢失之物，他才能够真正坚强。海洋，如此辽阔，望不到边际；它有什么可以丢失的呢？他能够战胜自己吗？他能够击败这片海吗？海洋之下，难道有能够凭空消失的物件吗？潜意识之中，还会存在终会丢失的记忆吗？

这一片记忆之海，保存的是真正的自己吗？

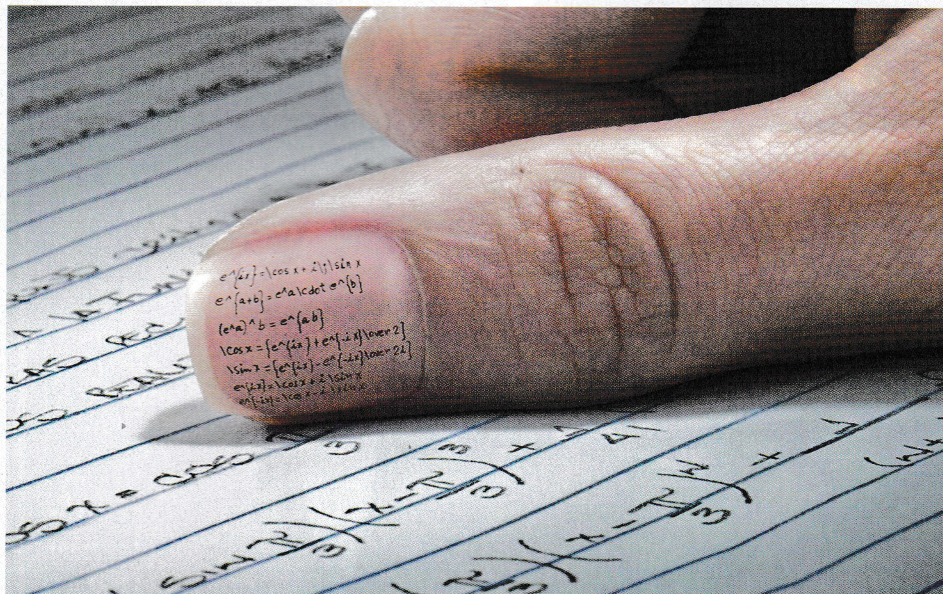


叶渊再次踏入陈初的家时，惊讶地发现他似乎恢复得很好。他的脸色甚至有了红润。陈初像是有了一种微妙的变化，不仔细观察并不能发现，但却萦绕于他所存在的空间。他有一种泄了气的平静，不再想要与什么人斗争，但心里却有自己的打算。陈初只用了个把月的时日，就进入并度过了哀乐中年。他的身上有一种圆润而豁达的美。

叶渊已经离开 Evasoft。与多年的苦心经营相比，似乎有更重要的东西值得追求。尽管诉诸法律，Evasoft 并没有完全放弃与陈初的协约，但是他们答应无限期推迟这一计划。有消息表明 Evasoft 与军方有关系，但并不确切。无论如何，陈初可以继续休整下去，而叶渊也会继续同 Evasoft 的战斗。

这一切并不能引起陈初太多的兴趣，但陈初对此依然表示满意，并向叶渊表示感谢。作为感





谢，他甚至第一次向叶渊，也是第一次向这个世界展示了他的意识系统。与 Evasoft 的简陋与抽象相比，陈初的意识系统甚至可以用宏伟来形容。当叶渊想起从小陪伴自己的宠物狗并发现它就在自己身边的时候，他像孩子一样笑了。

“我们可以用它来构造一个世界，不是吗？这可比我在 Evasoft 那一套东西棒多了。终究没能比上你，老师。”

当叶渊笑着转过头望向他的老师时，他却惊讶地发现陈初的笑容一下暗淡下来。他是否后悔将意识系统展示出来，叶渊不得而知。

“我在进行另一项计划，与此有关，但不尽然。”陈初告诉他。

陈初向叶渊保证，一旦计划完成，立即让叶渊知晓。但计划进行的期间，他不希望被任何人打扰。尽管叶渊对此非常疑惑，但闭关修行是陈初的惯常行为，他没有不去照做的理由。

“那么，老师，能否先向我解释一下您的意识图样呢？”临走的时候，叶渊这样问陈初。

陈初略一沉吟，说道：“大概，是我见过它的缘故。”

十四

叶渊的等待持续了 179 天 4 小时 15 分 21 秒。

之所以能够得到这样精确的数字，是因为叶渊未完成的危险系数测算系统。出于对陈初的担心，叶渊曾试图制作这样一个系统控制整个事件的危险程度。但在进行系统设计的时候，他才意识到，自己根本没有办法料想到陈初究竟要做些什么。彼时，由于业已发生的诸多变故，叶渊正在迷恋笔记小说。他告诉自己，这一次，干脆信任陈初。无论他做什么，那都是他的人生。叶渊能够做的，不过是发生任何事情之后与他分担而已。危险系数测算系统最终只剩下计时的功能，供叶渊不时查看。

除了继续与 Evasoft 的交涉之外，叶渊没有再参与任何与意识游戏相关的工作。见过陈初的意识系统后，他忽然意识到自己能够不必再跟随于陈初做事了。有些事，可能终其一生，叶渊也无法做到陈初的高度。但这并不表明叶渊没有自己的价值。由于 Evasoft 的工作经历，叶渊再次寻找工作多了许多变数与困难。因为在决定之初就已经料到这样的结果，叶渊并没有因此自怨自艾，反而决定休整一段时间。

虽然由于陈初的缘故，叶渊不能擅自离开，但他的兴趣点非常分散，生活因此生龙活虎，热闹非凡。独自一人的时候，便读书。

叶渊最终等到的，是数目巨大的代码段。



正在编译，请等待。

编译成功。

意识反馈模式已开启。若需关闭，请冥想“关闭意识反馈模式”。

这是一个恬淡的旧梦。我常常疑心，人的一生也不过如此。

你现在看到的，是我们生存的时代。

它不是我的创造。它早已存在于你的记忆中。为了归纳方便，人的意识常常为各样事物添加标签。这是否符合进化学理论，我也不知道。同样未知的是，你为其贴上的标签是怎样的呢？一般说来，人们倾向于使用“逐利”、“冷漠”、“快餐”这样的字眼。我觉得，它也未见得这样糟糕，你以为呢？

至少我们尚且拥有受限的自由。

我曾经尝试创造自己的天地，但这到底是消极的方法。不如，怀疑这一切罢？

你现在看到的，是桃源之处。

说不清楚，这是你的创造，还是原本就有的存在。就我了解，在人们的幻想之中，它从未消失。对你我来说，它的表象或许不同。什么才是你的桃源？这并不重要。重要的是，它给予你安慰，以及生的力量。它是你存在于此的惟一理由。

但切莫留恋。你必须知道的是，桃源到底来自于你的培育。你不会不知道，我们每一个人都并不完美。桃源终会破碎，无论以什么形式，无论是你亲手扼杀或外界暴力破坏。它就这样淡去，仅仅留下你一人无助而哀伤。

你现在看到的，是神之所在。

是的，你不信神，我也不信。但终究有什么在彼岸。方便起见，我们就叫它神吧。

神不是我的创造，也并非来自你。也许是原始人类神秘与野性的遗留。即便再过坚定的无神论者，也在心底赞叹一缕阳光的美好。当然，东方古老智慧的继承者除外。

或许你还不曾面见自己的神。现在，你看到了。

你是否想道一声，“原来如此”。

你现在看到的，是属于你的世界。

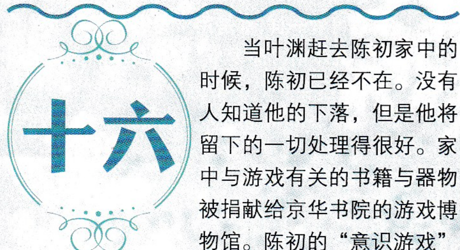
那日复一日堆叠的记忆，那些来自少年的骄傲与恐惧，那些无谓却受到你珍视的一切。

你看到的并不浪漫，缺乏想象。这些彩色方块并不能让你想起秋叶飘落时心底的惆怅。但是，仔细辨认，或许你能找到关于自己的一切。毕竟，它们来自于科学家严谨的计算。

你是否想过，它们是否会有一日会轰然倒塌？

致命错误：系统遭到破坏，将于 20 秒后尝试重新启动。

启动失败。



当叶渊赶去陈初家中的时候，陈初已经不在。没有人知道他的下落，但是他将留下的一切处理得很好。家中与游戏有关的书籍与器物被捐献给京华书院的游戏博物馆。陈初的“意识游戏”系统被完整地传输给叶渊，但发送地址则保持为空。

无论怎样尝试，叶渊都无法通过那个名为“你的世界”的关卡。他总在那时想起陈初淡淡的微笑。但是，其他参与尝试的玩家都盛赞这一游戏。这个游戏以口口相传的方式在某个玩家群之中生存下来，成为陈初存在过的证明。

关于陈初提到，曾经见过的“它”，叶渊有时似乎明白，有时又糊涂。但有一点是确定的，他已经不再参与游戏制作，现在的他安心做一名游戏撰稿人。

他的危机系数测算系统的时间，一直停留在 179 天 4 小时 15 分 21 秒。



東瀛采風

又嘟又翘：可爱的家鸭口





17岁的真奈不怎么上学，也不怎么穿校服。白天她是学生，到了晚上，她就穿上比基尼，变成了偶像。最近，她出现在东京宅男圣地秋叶原的电器店Softmap，为自己的写真DVD"Kiss Me"做宣传，据制片人说，真奈的人气"正在起飞"。面对摄影师，她微笑着翘起了嘴，形成"W"状——这是她的标志性动作，也是她的"萌点"所在。在日本，这种嘴部形状叫做"アヒル口"，或者说"家鸭口"。

日本人认为，家鸭口是性感而可爱的。东京大学研究员Patrick W. Galbraith专门对此做过研究，他认为家鸭口与过去女孩子们用撅嘴表达可爱一样，都是用于突出嘴唇与颊骨的美丽。几年前，"恐龙步"曾在日本的少女之间大为流行，女生们走路时故意将脚趾内凹，表达一种独特的可爱感觉。Galbraith说："在我看来，这种独特的家鸭口是一种矫揉造作的专利动作，它引起了注意，在媒体上成为讨论的话题。它不像撅嘴那种自然动作，是一种不自然的、对传统美的拙劣模仿。"

家鸭口正在日本女性之间风靡，由于它的深入人心，有些女性已经能在无意识之中做出家鸭口的动作。专业Cosplay达人"OMI化郎GIBSON"说："我经常在无意识的时候做出家鸭口，可能是因为觉得孤单时就有这种动作，我希望有对我好的男人。"她认为用嘴唇动作引诱异性原本就是动物本能，就像鸟类展示自己的翅膀吸引同伴一样。



家鸭口正在成为日本女性在镜头前最经常摆的动作之一，就像对着照相机用手指摆出V字型一样。这种潮流到底是什么时候开始兴起的？DannyChoo.com曾做过历史考证，V字动作最初引起讨论的始作俑者是男星井上顺。他在1970年代初尼康公司的一个电视广告中用手指摆出V字，并成为当时话题。如今这种V字动作不仅在日本仍然流行，而且已经成为全亚洲的拍照流行动作。日本的一些平面模特说，之所以摆这种动作，是因为拍照时将手伸在前面，会让脸相对显得更小一些，在照片上显得更漂亮可爱一些。

家鸭口的流行起源很难考证。大约是在2005～2006年，这种拍照动作突然大流行起来，"アヒル口"这个词汇被收录到日本的词典中。去年甚至有一本专门说家鸭口的专著上市，书名为《微博的爆发式流行，广受喜爱的家鸭口》。不过在1990年代，这种家鸭口其实就流行过一阵子，当时叫做"唐老鸭嘴"，是日本学生妹最喜欢的拍照动作之一。1998年铃木亚美出道时，可爱的撅嘴动作成为她的标志之一。

当家鸭口成为偶像们的流行动作之后，普通女性们在耳濡目染之下就会在拍照时自然而然地撅起小嘴。如今日本人气最高的一些偶像都喜欢摆家鸭口动作，比如滨崎步和AKB48的板野友美，他们的言行举止在潜移默化地影响着日本少女们。

商人们看到了家鸭口流行风所潜藏的商机。润唇膏生产商们纷纷以家鸭口为产品宣传卖点，向用户们保证他们的产品能带来"可爱的家鸭口"。还有一些整形医院专门推出了家鸭口整形项目，顾客们会要求医生将他们的嘴唇整成板野友美那样的形状。

与V字POSE不同的是，家鸭口的流行风暴仅限于女性之间。大概是因为这种动作需要比较薄的嘴唇，对男性来说，这只能成为一种搞笑的动作。日本的娱乐节目倒是经常让男嘉宾做家鸭口动作，目的无非是哗众取宠。

日本痛车文化：从意大利豪车说起

2011年10月初，东京台场的一个停车场里，闪耀着宅男们骄傲的光辉。那一个周末举办了"痛车G Festa大展"，宅男们纷纷将自己装点着各种ACG图案的汽车开到了那里，现场总共聚集了1000辆痛车。

所谓"痛车"，就是将各种ACG图案作为车身外饰，通常是可爱的女性图案，以喷漆和贴膜的方式覆盖在车漆上。"痛车"的起源是在1980年代，当时日本的泡沫经济达到了辉煌的顶点，东京街头到处都是奢华的进口车。而其中最受欢迎的是意大利车，日本人称之为"痛车"(itasha)，这是音译与意译的结合，"ita"即意大利的简写，"sha"是日语中"车"的读音，由于"ita"的读音与日语中的"痛"相同，结果"意大利车"就变成了"痛车"。同样是在1980







年代，随着家庭汽车保有量的激增，街头上开始出现喷绘ACG角色的个性汽车。不过这种现象直到21世纪才成为社会流行现象，在网络的推波助澜下，那些图案大胆的汽车喷漆引起了更大规模的注意。而"痛车"也逐渐从形容意大利豪车变成形容这种ACG喷漆车。

2007年，首届以痛车为特色的"汽车沙龙"在东京有明举办，痛车大举进入业余汽车比赛，获得越来越大的媒体关注。由于这种汽车开在大街上很吸引眼球，因此也成为官方宣传其作品的有效方式，大量官方痛车的出现加剧了痛车文化的流行。

虽然痛车上的图案通常都是二次元角色，但是也有狂热粉丝把他们的偶像喷到了汽车上。人气声优兼歌手水树奈奈就成为最近热门的痛车对象。这两年水树奈奈的事业如日中天，参与配音的游戏也有《潜龙谍影 和平行者》、《最终幻想 零式》等大作。去年她推出的音乐单曲《Phantom Minds》首周销量超过5.4万张，占领当周单曲销量榜首。这是ORICON流行音乐榜创办40多年来首次有声优的单曲跻身榜首。

有趣的是，水树奈奈的多辆痛车在网上引发关注后，引发了一场偶像应援团的攀比潮。滨崎步的粉丝们首先表态，在他们的汽车上喷绘了滨崎步图案，其他偶像的死忠们也在跟风。看来用不了多久，偶像痛车将成为日本街头更加靓丽的风景线。

EVA进驻东京潮流圣地



东京原宿是日本的潮流之地。大街上到处都是国际潮牌，时髦的东京女性们最喜欢到那里扫货，发现各种最新时尚服饰。如今，原宿也被动漫宅男们盯上了。

11月21日，《新世纪福音战士》的主题商店"福音商店东京01"在原宿开张。人气女优兼Cosplayer加藤夏希参加了该店的开业典礼，她打扮成葛城美里的形象出现在现场，她说："说起宅男圣地，大家只会想到中野区和秋叶原吧？我想这个地方会成为第三个宅男圣地。"

加藤夏希本人也是时装模特，她也是娱乐圈里最热爱ACG的女优之一，对动画、游戏和Cosplay都十分专业。她喜欢的游戏非常特别，几年前网上曾出现她玩窥视裙底风光以及抽女孩子耳光的FLASH游戏。除了加藤夏希外，还有5位赛车皇后为开业典礼助阵。

走进"福音商店东京01"商店时，首先会有葛城美里的声音欢饮您的光临。一楼卖的是服饰类产品，当然大部分都是EVA主题。二楼是各种EVA相关产品。整家店的商品种类超过2000种。2012年秋季公映的《新世纪EVA新剧场版Q》也将会在该店内举办活动。







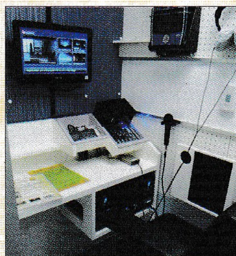
文化漫谈 东瀛采风

五音不全：来太空舱K歌房一展歌喉吧！

在日本，与朋友们聚在一起，能做的事不外乎三件：吃饭、喝酒和唱K。

东京是世界房价最高的城市之一，由于居住面积小，在家里唱K对大多数人来说是不现实的，所以日本成为卡拉OK的发源地。卡拉OK起源于1970年代，全称是“Karaoke”，“kara”即日语中的“空”，“oke”其实是“orchestra”（交响乐）的读音简称。这是录音与音乐播放技术进化的产物。东京是座不夜城，夜生活看起来很丰富，其实除了逛街、唱K之外，也没有太多选择。但不是所有人都有歌唱天赋，有一些五音不全的人，当然不大敢在朋友们面前献丑，但是他们也想提高自己的歌唱水平。

在容纳八九个人的K歌房里，唱歌走调的人不敢一展歌喉，而麦霸们可能无法忍受半小时才轮到一首。所以有商家想出了单人K歌房的主意。日本“卡拉OK招财猫”连锁店最近开张的一家新店是为单人卡拉OK而设计的，地址位于东京神田站附近。其内部走廊被设计成太空站的风格，每一个为单人准备的“K歌房”就是一个“太空舱”，小到只能刚好容纳一个人。在寸土寸金的东京，营业场所的每一寸地方都要得到合理的利用。太空舱式K歌房的内部就像一个迷你录音棚。里面有一个用悬臂固定的免手提式麦克风，还有耳机和小桌子，以及一个精致的饮料柜台。整家店的规模并不大，只有24个小间，特设了一个女性专用区。在这里唱歌的价格不高，白天每小时600日元，晚上为1100日元。











软派、怪物猎人与单身派对



日本的单身男女们或多或少应该都参加过单身派对，在日语中，这种派对叫做“合コン”，即“联谊”之意。这是让单身的陌生男女们随机速配的活动，一群男子与女子们随便聊聊天，通过喝酒和小游戏增进交友氛围，看对眼的互相留下联系方式，同时调调情。在这群男女之间，有一些含蓄的专业用语，叫做“联谊俚语”，通常是用来委婉拒绝那些看不上的追求者。《Fineboys》杂志调查了当前流行的联谊俚语。这种俚语的流行来得快去得也快，目前流行的是“TNP”，这是日语中“頼んでないピザ”的缩写，指的是“我没点这披萨”，暗指对方不合自己的心意。

在日本的娱乐节目和电视剧中，参加单身联谊活动结果惹上丑男或丑女，被纠缠到崩溃的情节是永恒的桥段。有一个专门的词汇叫做“dejya busu”，用来形容第二次单身派对时遭遇同一个丑八怪。而那些总是遭遇丑八怪，还把他们带回家的人，就被戏称为“怪物猎人”。“busu”一般用来形容丑女，而“怪物猎人”一般是指专门与丑女约会的男人，这比较容易成为娱乐节目里戏谑的对象，毕竟鲜花插牛粪没什么娱乐性，而恐龙吃嫩草总是更容易被人津津乐道。

《Fineboys》是面向男性的杂志，也有许多女性杂志经常有联谊派对遭遇的专题。在网上很多经常参加联谊派对的人表示他们从没听说过类似于“我没点这披萨”这类暗语的事，也许这只是极少数群体里的暗语？或者根本就是杂志编辑们瞎编的？一般来说，如果遭遇丑八怪，派对结束后不再见就是了，好像不是很需要用暗语来推脱，不留任何联系方式即可。

不管怎样，单身联谊派对在日本确实很流行，有时是直接在街上会面。一些新潮大胆的年轻男子会在女性人流量大的地方成群结队地向过往的美女示好，他们被称为“软派”（ナンパ），一般穿着时髦、留着夸张的发型、穿着昂贵的鞋子，有时他们还真能用这种方法把到妹子，和她们约会。近年来因为软派族数量增多，发生了与之相关的绑架和强奸案，所以很多地区会挂出“禁止软派”的告示。那些软派们被称作“少女猎人”，具有负面色彩。有趣的是近来也出现了一群大胆女生上街追求陌生男子的人群，她们被称为“逆软派”（ギャクナン）。比起这些在街上乱示爱的大胆举动，联谊派对显得比较令人放心，那些交际圈狭窄或者胆子比较小的人，可以在派对上借着酒劲认识有缘的异性，虽然其中也难免有不少寻找一夜情的人，不过至少还是一种比较安全的交友方式。

东洋芙蓉：日本的第一丑星

当我们的芙蓉姐姐和凤姐在网络上爆红之时，大洋彼岸的日本也刮起了丑星风暴，其中堪称丑星之传奇的是藤子まい。在日本这个极度强调视觉系，偶像超过25岁就会被嫌老的国度，一张漂亮可爱的脸蛋是偶像们的必备条件。每天都有数不尽的唯美偶像写真诞生，有萝莉型、御姐型、OL型……要在这美女的汪洋大海中引起人们的注意确实不容易，所以当其中夹杂着一些丑女时，反而能给人留下强烈印象。

藤子まい说："丑星的魅力就像令人完全着迷的臭豆腐一样。"在香气四溢、甜到发腻的日本娱乐圈里，藤子まい就是这么一块臭豆腐。

日本的任何杂志中都少不了写真女郎的性感身影，不仅是时尚杂志，在漫画杂志、游戏杂志、旅游杂志里都会看到他们惹火的照片。写真女郎们的写真集几乎都要打擦边球，衣服穿得越少越好。藤子まい虽然是丑星，但是也走的是性感路线，往身上泼牛奶、舔香肠，极尽性暗示主题。

这位丑星引起公众注意是在2007年，那时她才16岁。但是在沉迷于萝莉的国度里，这已经算是成熟的年龄了。虽然还是个未成年人，藤子まい在那时就推出了她的第一张写真DVD。然后她那"销魂"的脸蛋在日本的网络论坛上引发了激烈的讨论，所有人对她的结论都只有一个字——丑！

"busu"是一个让所有日本女人一听就火冒三丈的侮辱性词汇，就算只是一条狗，要是被人说"busu"也会把主人激怒。而这个词成为人们对藤子まい的标准形容词，她本人却对此十分受用。

藤子まい说："我迷人的地方当然是我的脸蛋，我是一个丑星，毫无疑问，但我把缺点变成了我的卖点！"——厚脸皮加上不顾一切的自恋，这也许是天底下所有丑女爆红的秘诀。

其实比起凤姐，藤子まい根本不算丑女，只不过她不大符合日本典型的审美观，她没有小脸蛋、小鼻子、大眼睛和俏皮的嘴。其实网友最不满意的还是她的发型，大家都认为她的发型像极了日本丑女谐星大岛美幸，然后就有人说她们不仅发型像，长得也很像。日本的电视台纷纷将藤子まい的泳装照与大岛美幸做对比，对此藤子则是添油加醋地说："我才是惟一的丑偶像。"这更加剧了大家对她的热议。

丑女爆红在日本并不是什么新鲜事儿。日本著名谐星经纪公司吉本兴业每年都会发布最美女性与男性排行榜，也会发布最丑排行榜，而且入选的不止是谐星。在2ch论坛上，粉丝们不仅讨论AKB48里哪位最美最可爱，最丑成员也是热门讨论话题。今年夏天，日本八卦杂志《ブブカ》发布了AKB48最丑成员排行榜，排在首位的是仁藤萌乃。这位有着甜美笑容的女孩确实不能算丑，只是稍大的脸不是很适合日本人的小脸审美标准。排行发布之后，仁藤萌乃成为人们的同情对象，粉丝愤愤不平。虽然被评为最丑成员难免伤自尊，不过随之而来的人气大涨总算让她没有白受委屈。有时候存在缺陷反而显得更有亲和力，更能获得某些粉丝的喜欢。

日语中用"ヘタウ"形容那些表面简陋实则极具内涵的艺术作品，这起源于日本传统审美中的"侘寂"，可解释为"平平淡淡才是真"。这也许是丑星与平凡女星们走红的文化背景。

藤子まい对她当前的丑星身分非常满足，他说："当人们开始叫我丑星时，我真的很开心。因为这样大家就会在网上一遍又一遍地搜索我了，不是吗？"只要在网上搜索"ブスドル"（丑星），出现最多的就是藤子まい的名字，于是她理所当然地成为日本的"传奇のブスドル"。

"哪一天当人们忘记了我的名字，他们还会记得ブスドル。"藤子まい说就算丑星这个名词也被淡忘了，人们可能还记得那些恶搞她的影像，虽然其中大多有些侮辱色彩，但藤子まい并不在意，她的目标就是不断在日本的综艺节目中出现。



漫才与关西腔：《二之国》背后的相声文化



说起日本的关西地区，大家会想起独特的关西腔、美味的御好烧杂锦烧饼、关西啤酒，还有松下、任天堂、Capcom等公司。在日本的娱乐圈，关西也是谐星的天下，而谐星占据了日本电视节目的半壁江山。

大部分日式搞笑节目都是关西出品的，这要归功于发祥于大阪的吉本兴业经纪公司，即日本最著名的谐星经纪公司。该公司成立于20世纪初，是日式相声"漫才"的推动者。正是因为吉本兴业推动了漫才的流行，所以多数漫才明星都是关西人，漫才节目中总是充满关西腔，所以在日本人看来，关西腔显得很有喜感。就像我们国内因为东北乡土题材小品的流行，东北口音总能让人想起许多小品中的经典对白。因此在出现了漫才节目的《二之国 白色圣灰的女王》里，就处处出现了关西腔。

漫才的形式与我们的相声基本相同，起源于日本

古代传统表演“万岁”，本来是演绎者在过年时到各家各户用风趣语言拜年的一种特殊表演，后来逐渐进化为舞台上的语言表演艺术。漫才与中国的对口相声一样，两个表演者扮演不同角色，叫做“发呆役”和“吐槽役”（早已成为网络流行语的吐槽一词由此而来），就像对口相声中的“逗哏”和“捧哏”，在不断的唱反调中把观众逗乐。日本著名游戏电视节目“GameCenterCX”的主持人有野晋哉，就是漫才组合**よゐこ**中的“发呆役”。

东京也有一些漫才组合，不过都不是关西人的对手，可能是因为日本人已经习惯了用关西腔讲的相声。日本最有名的漫才明星如 Downtown 和“九十九”都是在电视上只说关西腔的。

虽然东京人都把关西腔当成一种搞笑语言，关西的老一辈人却对这种观念非常不满。日本的多朝古都京都和奈良都在关西，所以很多关西人认为关西腔的日语才是正宗日语。大阪和京都虽然都是关西，但是两个地方的口音还是有点不同的，所以还应该精确划分为大阪腔和京都腔。日本各地有多种方言，到了江户时代定都东京之后，才将东京方言确立为标准日语。东京聚集了全国各地的人，他们定居东京后，一般就不再说家乡话，改说标准东京日语。只有关西人到了东京后仍然用关西腔和东京人交流，这被视为关西人的骄傲。也是因为漫才的流行，日本人都能听懂关西腔，而且很多人都特别喜欢听关西腔。



在《二之国 白色圣灰的女王》中，出现了令人捧腹的漫才表演。为其配音的是真正的漫才组合 America Zarigani，这是成立于 1994 年的老牌组合，两位成员分别是柳原哲也和平井善之，两人都保持着关西腔。游戏中鼻子上挂着灯笼的生物**シズク**也是说关西腔的古田新太配音。

她撑起了整个 SKE48，却救不了 Kinect





AKB48 已俨然成为日本最红的偶像团体，由于成员众多，各成员分散出击，出现在无数电视节目中。如今你在日本打开电视机，随便转到哪个电视节目，不管是综艺节目、音乐节目还是其他娱乐节目，总是离不开他们的身影。就算转到纯粹严肃的新闻台，也会看到他们在广告里促销从蔬菜汁到游戏等各种产品。有了这个成功经验，就难免有模仿者出现。名古屋的 SKE48 近来也声名鹊起，而其中最红的当属松井玲奈。

微软聘请了松井玲奈担任 Kinect 的宣传大使，穿上学生服，与 SKE48 的另一位成员松井珠理奈一起出现在 Kinect 的电视广告中，并出席了日本的 Kinect 首卖会。SKE48 的目标是至少在舞技方面超越 AKB48，让蹦蹦跳跳的她们担任 Kinect 代言人确实合适。在他们出席的 Kinect 首卖会上，总共吸引了 100 多人前来，其中估计大半是冲着 SKE48 而来的，两位松井签名的 Kinect 宣传服装在网上卖出了很高的价钱。

SKE48 救不了 Kinect，当然这怪不得他们。20 岁的松井玲奈目前事业发展得蒸蒸日上，最近在千叶幕张会展中心举办的握手会上，她一人吸引的排队者比其他 SKE48 成员都多。当时到场的 1 万人中，大部分人都是直奔着她的队伍而去。握手会不仅是 SKE48 与粉丝拉近距离的一种互动方式，也是衡量各成员人气的最直观指标。有些排队人数少的成员，心里难免失落，不过这时就会有一些粉丝对她们心生怜悯之情，渐渐地也喜欢上她们，觉得他们更加平易近人。



▶ SKE48 的千叶幕张会展中心握手会，右边浩浩荡荡的排队人群都是冲着松井玲奈而去的，中间等待与其他人握手的粉丝寥寥无几。

秋叶原文化地带：宅男新地标！

宅男圣地秋叶原又多了一个好去处！新建的“秋叶原文化地带”是一座7层楼的建筑，它将成为秋叶原的新地标，距离最近的电车站只有4分钟的路程。

“秋叶原文化地带”于今年夏季部分开张，第三至第五层是10月份刚刚开张的，第六层在11月份开张。这里其实相当于一座大商场，只不过里面卖的不是时尚潮牌与首饰化妆品，而是各种让宅男流连忘返的宅物。由于同质商场竞争激烈，目前日本的百货行业有向着专业化方向发展的趋势，专卖特殊类型商品的大商场不断涌现。比如阪急百货店最近在大阪和东京陆续开张了“阪急男装商场”，专卖男士服装。

这座出现在秋叶原的宅男商场里，地下一层与多数商场一样是卖食品，一楼和二楼卖书籍出版物，三楼卖模型、ACG主题服装和偶像物品。四楼是更多的模型与军事主题物品，也有为时尚宅男准备的衣服。五楼和六楼是吃饭和唱K的地方。为了聚敛人气，从11月份开始，这家大商场每天都有多场活动，主要是一些热门作品的发售纪念活动。在竞争激烈的秋叶原，规模经营看来是越来越重要了。







NICO NICO LIVE：窥视日本真实面的窗口

又一个普通的夜晚，爱乃茉似打开她的电脑，开起了摄像头。在摆出性感的姿势之前，她要先谈谈自己喜欢做哪些料理。网友评论在画面中飞速掠过，比如“你真可爱呀……”等等。然后她开始在沙发上做瑜伽，不过网友喜欢看的是她脱掉黑丝袜的动作。

爱乃茉似的频道有时候也会更暴露一些，但是没有现在的很多MTV暴露。其他频道也有一些彻底疯狂的表演，还有的是枯燥的对谈，更有索尼、任天堂等公司面向网友进行的直播……这就是NICO NICO LIVE的世界。一个被偶像与日本企业热爱的地方，一个窥视日本文化的窗口。

NICO NICO动画创办于2006年，与YouTube相比，它最大的特色是能让网友的匿名评论出现在视频上。2007年12月，NICO NICO的在线现场直播视频推出后，开始迅速走红，成为日本最受欢迎的视频网站。如今在任何时候，NICO NICO上面至少都有4000个以上的现场直播视频在同步进行。其中多数内容都是无伤大雅的。在成人频道里，有爱乃茉似那样的女优穿着性感、摆着惹火的姿势与网友对谈。爱乃茉似是NICO NICO LIVE最吸引用户的女优之一，她说：“我最喜欢做的事就是在NICO NICO上面和我的粉丝交谈。”

有魅力的女性以交谈为职业，这在日本历史上早已有之。日本古代的艺者除了学习表演外，还要学习礼仪和标准的京都腔，这样他们才能在表演之余，与达官贵人们大方得体地进行交谈，不仅起到活跃氛围的作用，有时还能提供重要建议。二战的几十年后，女主持人行业兴起，她们不用像古代艺者那样接受严格的训练，但是也要有很强的谈话技巧，当然时不时地也要有一些调情与性诱惑。不是每个人都有机会和这些美女们面对面聊天，而网络的出现让所有民众都有了这个机会，粉丝会觉得与偶像之间更亲密无间了。很多现场视频都是一些鸡毛蒜皮的生活琐事，比如和自家的卷毛狗玩、展示自己刚买的性感泳装，这反而会让粉丝觉得更真实、更贴近自己。

NICO NICO LIVE正在成为一个出色的宣传平台，所以不仅是偶像，很多企业都通过NICO NICO进行现场视频直播。着重塑造亲民形象的任天堂，今年已多次通过NICO NICO进行新闻发布会的直播。日本很多游戏公司将NICO NICO功能添加到游戏网络服务之中。

NICO NICO LIVE也不可避免地出现了一些犯罪内容，比如有人在房间里面放火，有人自残，有人把女性用胶带绑住，看



起来就像正在进行的谋杀现场。最近还有人现场表演了用他的打印机打印日元，自称能凭他一人之力解决日本的通货萎缩问题，这段视频在网上引起骚乱，日本财务省出面表示NICO NICO会诱发犯罪。



还有一些耍弄警察的现场视频在NICO NICO出现。有位男子带着三个未成年学生妹外出吃饭，中途被警察拦下，警察认为可疑男子是在偷拍学生妹的裙底风光，其实这一切都在NICO NICO LIVE上面现场直播。还有一个男子将前往色情场所的全程进行直播，他离开后马上就被警察带到附近的警局，结果他凭借自己的三寸不烂之舌成功说服警察把他放了，这一切也都在直播之中。

NICO NICO背后的公司是东京的Dwango，即当前日本最成功的社交网络集团。该公司一直在努力消除NICO NICO的非法内容。Dwango发言人表示，NICO NICO有一个24小时监控系统，会实时删除不当内容，用户也可以举报不良内容。但是因为视频太多，难免有漏网之鱼。

日本人都有多面性，这一点从他们的语言上就能看出来。在正式场合所用的日语里敬语一大串，在工作场合和在家里所说的话完全不同，面对上司、同事、朋友与家人都分别有一套语言。只有到了网上，在完全匿名的状态下，他们才放下矜持，露出性格中的另一面。NICO NICO LIVE不失为一个让他们坦然交流的平台。

城市拟人化风潮：ゆるキャラ的秘密世界

他们出现在日本的每一条大街小巷，他们被叫做"ゆるキャラ"，全称是"ゆるいマスコットキャラクター"(可爱的吉祥物角色)。这原本是地方政府用来宣传当地风情和特产所用的专用概念，根据当地特色(比如特产、历史知名人物等)设计出一名可爱的角色，然后制作成大型人偶，把人套在里面，走上街头进行形象宣传。被请来扮演"ゆるキャラ"的一般都是女孩子。由于"ゆるキャラ"现象的流行，各种大型企业机构也都用这种拟人化的角色进行品牌宣传。

相田悠希成长在寂静安逸的米泽市，大学毕业后留在了东京。后来因为父亲的病，她回到米泽探亲。走出车站时，眼前的景象让她吓了一跳——整个小镇的面貌完全不同了，马路被拓宽了，但是街上空空荡荡的。相田悠希决定留在米泽，她从市政府找了一份工作——穿上当地的ゆるキャラ"直江兼续"的装束，成为当地的宣传大使。她希望让米泽市变得更有人气，更像童年记忆中那座充满生机的城市。



研究日本角色文化的《Hello！Please》一书作者Matt Alt说："ゆるキャラ是吸引公众、进行公关宣传的一种便宜而简单的方法。"对可爱角色的喜爱已经渗透到日本人的骨子里，一切物体都能拟人化，变成可爱的角色。狭义的"ゆるキャラ"通常是将地区拟人化的角色，其中最有名的应该是"彦根猫"(ひこにゃん)，他是滋贺县彦根市的吉祥物，根据江户时代当地彦根藩的2代目藩主井伊直孝所养的一只猫为原型，赋予其战国武士的形象。2007年彦根城迎来了筑城400周年纪念，作为"国宝·彦根城筑城400周年祭"的环节之一，出现了这只可爱的战国白猫，之后在全国获得大人气，在事实上成为了彦根市的吉祥物。

日本各地所涉及的"ゆるキャラ"各有特色，不过基本上都是走可爱路线。各地政府所聘请的设计机构良莠不齐，所以也闹出过笑话，比如宇部市设计的角色明显是模仿皮卡丘，结果在人们的耻笑声中被放弃。

"ゆるキャラ"这个词最早出现在2004年，来自漫画家及作家三浦顺的著作《ゆるキャラ大图鉴》，之后扶桑社在2004年11月26日注册了该词的商标权。如今"ゆるキャラ"文化已成规模，今年夏季举办的彦根市"ゆるキャラ"大会共吸引了7.8万名观众。富士电视台曾就此话题进行了街头采访，越来越多的女性表示很有兴趣做"ゆるキャラ"的兼职工作。日本还有专门培训"ゆるキャラ"扮演者职业素养的学校，目前这样的学校大约有十几家，学生数量正不断增加中。培训的内容包括舞蹈，以及如何在套着笨重的装束时作出可爱的动作。



参加"ゆるキャラ"的女性一般在二三十岁左右，受访者表示套上装束之后自己就像变成了另外一种角色，他们很喜欢孩子们在他们面前快乐兴奋的样子。

宫村优子：因性爱录像而陨落的声优

1990年代，因为《新世纪福音战士》的爆红，为其配音的声优也跟着声名大噪，其中就包括宫村优子。与其他声优一样，引起关注之后，她的事业不再限制于配音，成为一个全方位发展的偶像。然而性爱录像的出现却让她的星途大受阻碍。

在日本，偶像可分为清纯派与性感派，清纯派偶像多数是年轻少女与声优，她们给人以邻家女孩的感觉。在粉丝眼里，她们应该是纯洁无暇的，不能谈恋爱、不能接吻更不能有性生活。这种玉女形象一旦被打破，可能意味着前途尽毁。所以很多经纪公司要求她们的清纯偶像不得谈恋爱。

作为明日香的配音，宫村优子曾是日本声优界赤手可热的人物，她在《名侦探柯南》中所演绎的远山和叶也令人印象深刻。她还推出了CD，演绎了多部《街头霸王》的春丽，以及《口袋妖怪》中的小茜。人们开始喜欢上这位声音与笑容都很甜美的声优，但是大家并不知道她曾有过"不光彩"的过去。



1997年，一部名为《夫妇色情SM体验》的性爱录像突然被八卦杂志《Friday》爆炒，片中的女优赫然就是宫村优子。这部片应该是她在成名之前拍摄的，随着这部片子的出现，人们才知道她结过婚，而且是两次。

1999年，宫村优子因为过度劳累而入院，后来检查出患有突眼性甲状腺肿大。此时她的人气已急转直下，再也没有人找她出CD。宫村优子是一位有着出色配音才华而且十分敬业的声优，她用关西腔配的音给人留下特别深的印象。可惜这一切都无法换来人们对她过去的宽恕。如今风光不再的宫村优子仍然从事声优工作，她演绎了《王国之心》里的Larxene。她也偶尔在电影里跑个龙套，或者隔一段时间就出现在电视上谈论《EVA》。现在游戏与动画公司请她配音已与她的名气毫无关联，纯粹是因为她优秀的配音功底。



日本失业者：悲催的舆论歧视

日本的经济持续萎靡，在这个提倡终身雇员制的国度，很多大企业顶住压力保住员工们的饭碗，但是到2011年9月，日本的失业率已经超过4%。比起陷入债务危机的欧美国家，这是很低的数字，但是已大大高于日本传统上2.6%的标准。

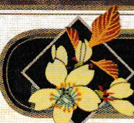
每当有犯罪事件发生，日本媒体就开始忖度是否失业率提升所致。实际上失业人员的犯罪率确实在提高。在网上关于犯罪的报道中，“又是无职者？”成为网友评论里最常见的语句。

最近《周刊PLAYBOY》的一篇文章调查了年轻失业者如何花钱以及如何娱乐。该人群被统称为“NEET”，即英国人所说的“未教育、未就职、未培训者”。文中采访了一个受工伤的29岁年轻人，他惟一的娱乐就是玩手机游戏，每月津贴中有2万日元被他花在手机游戏上。文中指出，很多待业青年都将政府失业补助用于娱乐。一位35岁的东京失业男子每个月要去两三次秋叶原的女仆咖啡厅，问到原因，他回答说：“因为我只想和女仆咖啡厅的女孩子们说话。”还有一个失业男子每星期都要租点成人光碟回家看。



日本人认为，失业者应该将政府补贴100%用于有用的地方，而不是用于娱乐，因为这花的是纳税人的钱。所以《周刊PLAYBOY》的报道在网上引起公愤，一位评论者愤怒地说：“这群人是垃圾，垃圾就应该扔到垃圾桶里。”还有另一位评论者说：“这让所有正在工作的人都当了傻子。”还有人说：“说他们是蟑螂简直是侮辱了蟑螂。他们简直是毒瘤。”更有人补充说：“他们把钱都花在柏青哥和嫖妓上了。”

随着日元继续高企，大量工厂关闭，日本的失业率将继续攀升，失业的可怜人将会增多，更可怜的是，等待他们的不是同情，而是冷嘲热讽。



十分之一日本女性曾是风俗娘？





很多到过日本的欧美人，对当地印象最深的不是宅文化、也不是街头五颜六色的广告牌，而是发达的援交行业。据日本的一个女性时尚网站调查，每10个20来岁的年轻女性中，就有一个有过性工作经历。

从理论上说，日本的法律中是禁止有偿性交易的，但是对于传统之外的性行为却没有规定，所以名目繁多的各种性服务就成为法律管不着的灰色地带。日本的性服务行业被雅称为“风俗”业，据Model Press报道，东京的风俗店超过5000家，每家店的姑娘在10人以上。仅新宿就有3500多家风俗店。在东京之外，风俗店的数量大大减少，很多小城市里几乎不存在。

Model Press也调查了一些性工作者参加风俗业的原因，理由无非是“工资赚得太少”、“想买名牌”之类。也有一些有怪癖的人，比如某个从业者称她就是为了体验SM。日本还有一些杂志和网站充当风俗业的职业中介，帮助有志于从事该行业的女子找工作。Vigor网站就以丰厚的报酬与名牌诱惑女性。可以说，日本的风俗业就像美国的脱衣舞行业一样，几乎是公开的合法行业。据统计，风俗业大约占日本国民生产总值的2～3%左右。



古城迷踪

探寻沙漠中的亚特兰蒂斯

文 清国清城　美编 心の永恒

你孑然一身，站在沙漠深处，遥望西北夜空。残月斜照，清冷的月辉洒在向四面八方铺展开来的沙丘上，天地间一片银灰。没有树木、没有岩石，最近的绿洲在250公里开外。

虽然夕阳已落入无边的沙海之中，空气中依旧留有余温。午后猛烈的沙尘暴在你背上留下了隐隐阵痛。与每一个初春之夜一样，南风拂起沙尘，仿佛从天际扑面袭来。

突然，在黑暗的地平线上，一道亮光引起了你的注意。先是一道火花般的小光点，接着迅速变亮，然后开裂成四道光束，不到几秒钟时间就变成划破天空的耀眼光芒。这些发光的物体从你的头顶上方无声无息地掠过，接着在一阵震耳欲聋的撞击声中坠入沙丘。整个大地都在颤抖，一阵剧烈的冲击波把你掀起，震飞到百米开外。在你的身后，炽烈的光芒冲天而起，将沙漠的夜空映照得宛如白昼。在这光芒之中，无数白色巨石在空中飞过，有一些坠落在附近的沙丘上，有一些被火焰吞噬。

岩浆般的流体放着光芒，将白色巨石裹住，流体飞溅，先是像白色的油漆一样，然后逐渐变成黄色、橙色、红色，最后变成黑色——这一切仅仅发生在几秒钟之间。变成黑色碳化物的石头冲向地面，砸出了无数的沙坑。那些被黑色物质包裹的石头，变成了身上有无数窟窿的、亮晶晶的物质，它们轻到几乎能漂在水面上。在大火球坠落的地点上空，已经形成了直冲天际的蘑菇云。在南风吹拂下，隐隐现出七色彩虹。小一些的岩石碎片被融化成碎玻璃般的物质，冰雹般从空中坠落……

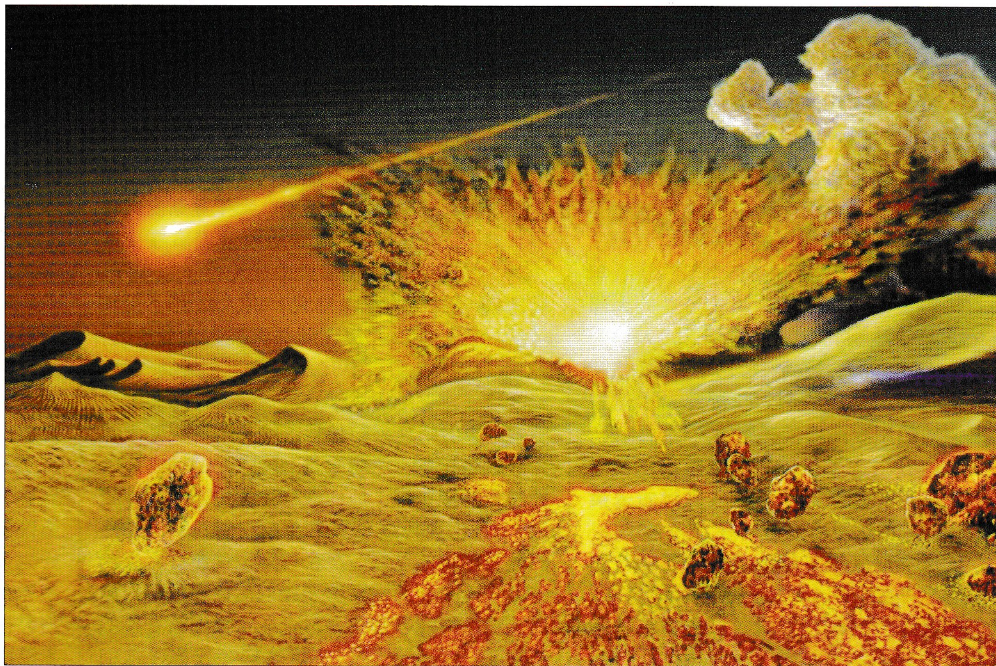
天外来物

在阿拉伯半岛东南部，是充满传奇色彩的鲁卡哈利沙漠，那里又被英语国家称为“空旷的四分之一区”（Empty Quarter），是一个地貌犹如火星般的荒凉地带。根据阿拉伯的民间传说，神在创造世界时，故意在那里留下了四分之一的空旷地带。在鲁卡哈利的深处，有一个占地约0.5平方公里的神秘地带，覆盖着黑色玻璃、白色岩石与金属碎片。这个地方首次被世界所知，是在1932年。前苏联著名双重间谍金・菲尔比（Kim Philby）之子、英国探险家哈利・圣约翰・菲尔比（Harry St. John Philby）将他的发现公诸于世。在他的考古发现发表之前，在鲁卡哈利沙漠附近游牧的贝都因人几个世纪以来将那些神秘物质称为“al-Hadida”，即“铁物”。

在《古兰经》和很多阿拉伯古典著作中，都曾提到阿德国王的故事，这位备受臣民崇拜的国王，因为胆敢藐视神明，结果遭到天惩，整座乌巴城及其所有居民被毁灭，而将其摧毁的，是“黑云带来的飓风”。菲尔比来到鲁卡哈利沙漠探险时，听他的导游说，他们曾经看到过那座被摧毁的城市，并盛情邀请他到那里参观。菲尔比欣然接受，后来他在著作中将那该地区音译为“瓦巴”（Wabar）——从此这个名字成为乌巴城的又一个别称。

关于乌巴城的毁灭，考古学界有过多种说法，有人说是遭到陨石冲击而毁灭，也有人说是因为地震。菲尔比所发现的可能并非失落的乌巴城，也不是《古兰经》中所述故事的发生地。但它明显记录了一场来自外太空的灾难。根据现场留下的痕迹，这应该是陨石冲击而成，其威力相当于1.2万吨TNT的爆炸力，可媲美当年广岛原子弹的威力。在地球上，有无数因陨石留下的更大伤痕，但瓦巴在陨石研究领域有其特殊地位。世界上已知的大多数陨石坠地点都是在岩石地质区域，或者有稀薄土层覆盖的岩地。而瓦巴的冲撞点是在世界上最大的沙海之中，因其干旱、与世隔绝，因此在最大限度上保持了当年的面貌，在地质构成上也比较简单。此外，在地球上已知的160多个陨石冲击点中，只有17个仍然保留了“天外来物”，瓦巴是其中之一。

整个太阳系就像一个打靶场，在地球的


▲瓦巴陨石撞击事件还原示意图。

历史上，陨石冲击的事件从未消停。虽然人们关心的只有那些可能造成物种毁灭的大陨石，但是从概率学的角度来说，那些体积不大，但冲击地球次数较多的小陨石其实更危险。通过研究瓦巴及类似地点的陨石事件，研究者们能够大概估算出陨石光顾地球的频率。

有人对菲尔比的贝都因导游如何得知瓦巴的位置感到好奇。虽然他们可算是本地人，但是鲁卡哈利沙漠面积广袤，而且沙丘地形几乎每天都在变化，又没有什么地标可做参考，就算是在当地生活了半辈子，应该也不大可能在沙漠中心找到这么一个面积只有0.5平方公里的小地方。菲尔比大约用了一个月的时间就找到了瓦巴，途中死了好几只骆驼，剩下的几只骆驼也奄奄一息。1932年菲尔比回到伦敦，他对一群皇家地理学会的学者说："第90天我们回到了麦加，当时骆驼们已经瘦得皮包骨头，驼峰都没了，全身都是疥癣。"

菲尔比是第二位穿越鲁卡哈利沙漠的西方人，在他之前是英国探险家伯特仑·托马斯。当菲尔比到达瓦巴时，不仅看到了陨石遗迹，也看到了人类文明的痕迹。那里有古文明留下的断壁残垣，菲尔比在墙垣四周试图寻找古董器物，导游带他找到了散落在地上的黑珍珠，导游说那些是被摧毁的古城中，女人们所戴的首饰。但菲尔比有些失望，在他看来那些只是黑色废渣。导游向他展示了一块猫一般大小的铁块，认为这是古城民的铁制品，而菲尔比相信这块锈迹斑斑的金属块可能是天外来物。后来带回英国在实验室里研究后发现，其中90%为铁，3.5～5%为镍，还有一些少量的铱元素——这种所谓的"恒星元素"在地球上极为罕见，但在陨石中却很常见。

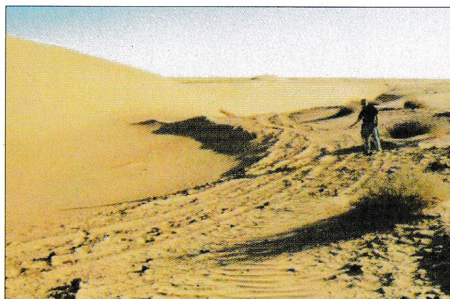
根据后世的科学考察，菲尔比所找到的瓦巴，应该并非传说中的乌巴城。真正的乌巴城应该是在阿曼南部，即菲尔比所说瓦巴地区南部400公里远的地方。其实该地区在1932到1992年间，至少曾有两次被外界造访过，只不过没有引起注意。1992年，波士顿大学地质学家法鲁克·艾尔巴（Farouk El-Baz）在卫星图像的帮助下找到了沙漠中的乌巴城，此后该地成为地质学家、考古学家和探险家的热门探索地点。但是仍然有人坚信菲尔比找到的瓦巴就是乌巴，而且因为有陨石坑遗址，因此探险家们兴趣浓厚。1994年5月，沙特悍马越野车经销商Zahid Tractor公司为了进行汽车的宣传促销，出资组建了一支探险队，并且邀请美国的地理考察者与科学家同行。此行并非普通的越野自驾活动，因为路途艰险，参与者必须有专业设备，还要先经过两个月的培训。没有人敢在夏季的时候穿越鲁卡哈利，出任何一点小差错都可能闹出人命。

一辆普通四驱越野车要进入沙漠深处，行驶750公里，大约需要3到5天的时间。汽车每走10分钟就有可能陷入沙中，需要用沙梯和绞盘拉出来。悍马行驶的时候能够根据地形改变胎压，减少陷入沙中的可能。因此这支冒险队只用了17个小时就到达瓦巴。最后几个小时是在黑暗中行驶，多亏保险杆上装的卤素大灯，免得不小心开下15米高的沙丘悬崖。一路上6辆车里只有4辆的空调能用，车外温度超过60度，湿度不到2%。Zahid公司后来还陆续举办了多次瓦巴探险活动，有一次遇上了猛烈的沙尘暴。即使到了晚上，温度也从未低于40度。由于湿度太低，晚上睡觉时必须在帐篷里放几盆水，尽管如此还是每个小时都要被火烧火燎的喉咙渴醒。

在瓦巴至少有3个陨石坑，坑的边缘是因为沙石被融化而形成，并由碰撞形成的冲击岩而定型，四周是大量的黑色晶石。从现场痕迹推断，当时陨石应该是从西北方向与地平线呈22～45度角之间飞来。陨石坑四周的黑色玻璃，应该是撞击时坑内极高的温度将周围物质融化，被液化的物质从坑中溅出而形成。经化学分析，其中90%的成分来自沙石，还有10%为铁和镍。而从这些黑色玻璃的分布，可以推断陨石冲击时刮的是西南风。而在鲁卡哈利沙漠的风向都是有季节性的，一年中10个月都是刮北风，只有在初春时分刮南风。据推测，陨石进入大气层时的速度高达11～17公里每秒，由于是以极低的角度斜切入大气层，因此受到空气阻力的影响更大，穿越大气层的时间更长，随着空气密度变大，其所受压力也更大，最终裂成了4块，其中最大的一块直径在8～9.5米左右。陨石的速度也降低到一半，碰撞时的速度应该是每秒5～7公里左右。

那么这起陨石撞击事件究竟发生于何时？在1970年代初，大英博物馆与史密森学会根据现场的玻璃样本进行推测，得出的结论大约是6400多年前。但是后来阿德莱德大学的研究表明时间应该是450多年前，还有一种理论认为这起陨石事件仅仅发生在距今130多年前。最近有研究表明，瓦巴那样大的陨石可能每隔10年就会拜访一次地球，但是其中只有2%会留下陨石坑，绝大多数会在大气层中被分解。


▲几乎被沙漠完全掩埋的陨石坑。


▲在陨石坑的四周留下了不少"外星物质"。


▲由于地处沙漠深处，只有悍马那样的越野车才能到达。

乳香国度

大约 100 万年前，早期原始人从非洲东部来到佐法尔地区。他们的迁徙痕迹至今仍保留在考古现场，主要是在也门和沙特阿拉伯西部。公元前 2 万年到 8000 年左右，阿拉伯南部大旱，导致半岛的大部分地方无法居住。在新石器时代，大约公元前 6000 年左右，游牧民族来到阿拉伯南部。这些说着闪族语的人主要来自累范特地区，他们逐渐占据了半岛的大部分地方。考古学家在内志地区的古河道挖出了当时游牧民们所用的工具。正是这些远古人类建立了古代的远距离通商路线。

佐法尔地区最早将他们的乳香运往南部美索不达米亚，是在公元前 3200 年，之后因为外界旺盛的需求，乳香贸易的数量和频率越来越高。到了铜器时代（公元前 2200 ~ 1300 年），人类开始驯养骆驼，海上运输也开始出现，乳香贸易的范围得以大大拓展。进入铁器时代（公元前 1300 ~ 300 年），佐法尔一带的人口逐渐增长，他们驯养了大量的牛羊和骆驼，贸易运输的基础实力随之提升。乌巴城成为乳香贸易路线重要枢纽，应该是在公元前 300 年左右。

大约在 2000 多年前，阿拉伯半岛南部逐渐产生气候剧变。印度洋的季风不再光顾，那里变得越来越干燥、气温越来越高。河流逐渐干枯，草原渐渐消失，那里逐渐变成世界上最大沙漠之一的鲁卡哈利沙漠。在变成沙漠之前，人类曾在那里生存繁衍了数千年。后来随着气候的逐渐恶化，有人搬到了沿海地区；有人向西北搬迁到美索不达米亚地区，开启了闪族文明；也有人适应了恶劣的气候，继续待在南部地区。

人类对于南阿拉伯地区的史前时代知之甚少。沙漠中的一些壁画证明了古文明的存在。在《古兰经》中，他们被称为“失落的阿拉伯人”，他们因为质疑真主而遭到惩罚，比如乌巴城里阿德的子民。至今在阿拉伯还有极少的一部分人被认为是阿德子民的后裔，他们因为民族纷争而几乎消失殆尽。通常他们被主流的阿拉伯人认为是体弱多病的低等族群，他们的语言更加古老，与阿拉伯语有很大的不同，被蔑称为“鸟语”。他们的家园在佐法尔高地，这是一个贫瘠的山区，又叫做“乌斯”（Uz）。犹太教、基督教与伊斯兰教所熟知的约伯，就是来自乌斯之地。

后来闪族人来到乌斯之地经商，他们在那里发现了将会深受文明世界欢迎的东西：在佐法尔的深山里，有许多小树林，那里生长着低矮的乳香树。这种树的树脂芳香迷人，在古代跟黄金一样珍贵。乳香树脂不仅可以用作香料，也有医学用途，能够加速伤口的愈合，将其涂于亡者尸身，可起到防腐的作用。在公元前 2600 年，闪族人已经开始使用乳香树脂，埃及的《亡灵书》对此也有记载。

关于乳香的历史记录，最早可以追溯到公元前 5000 年，考古学家在底格里斯河与幼发拉底河之间的盆地曾挖掘出乳香的关联物品。古埃及有一句谚语，说的是：“没有熏香的一天就是白过了一天”，这说明当时的人们有多么沉迷于乳香的气息。他们不仅喜欢乳香的气味，而且相信乳香有驱邪的作用，每天晚上都要点上乳香，他们相信这样才能确保第二天太阳神的归来。而在耶路撒冷一带，很多宗教仪式指定要用乳香，如果误用其他香料，将会被处以极刑。

在远古时期，乳香是和黄金一样宝贵的物品，只有贵族才用得起。在古埃及、古希腊和古罗马文明中，都有大量关于乳香的描述。公元前 2500 年，有人将乳香从阿曼通过水路运到巴基斯坦和印度，也成为当地贵族趋之若骛的圣品。在中国，乳香的使用也有悠久的历史。公元前 1700 年，商旅们通过丝绸之路引进了乳香，他们翻过了最高的山脉，越过了最广袤的沙漠，然后这些西域迷香成为珍贵的贡品，深受王公贵族的喜爱。然后在唐朝时期，乳香又从中国传到了日本。作为历史上最重要



□乌巴城假想图。

乳香输出地的阿曼，被称为“乳香之地”，并于 2000 年 12 月被联合国教科文组织写入了世界文化遗产名录。

阿德的子民悉心呵护着他们的乳香树林。据古罗马学者普林尼描述，收割者们每年 8 月前往乳香树林收取树脂，整个过程像宗教仪式一样神圣。收割者只能穿白衣，在收割季期间不容许有任何性行为，更不能触碰尸体。他们永远不会把树砍掉，只会在树脂部分划个口子，然后等流出来的树液凝固成芳香的晶体之后才将其取走。乳香树脂贸易的丰厚利润是希腊人和罗马人试图征服阿拉伯费利克斯城的主要原因之一。为防止外人偷采乳香树脂，阿德的子民们编造了有神灵与飞蛇守护乳香树林的传说。

公元前 900 年，香料贸易成为古代世界贸易的重要组成部分。阿拉伯南部、乌巴西南部的希巴国，因香料与宝石生意而崛起。阿德子民们想方设法绕开他们的竞争对手，所以他们决定将贸易路线改为直接北上，穿越鲁卡哈利沙漠。因为路途漫长而凶险，在贸易运输途中死去的人不计其数。所以他们在沿途建立了规模越来越大的驿站，充满神话色彩的乌巴城就这样在贸易必经之路上诞生了。

乌巴城原本只是一个小镇，为往来的商队提供食宿与物资补给。由于贸易的发展，这里逐渐发展成一个富裕的城市，周围建起了高大的城墙。乌巴城是漫漫沙漠之路上惟一的水源供应地，在其四周任何时候都安扎着数千顶帐篷。根据传说，阿德试图用巨大的财富在沙漠中建造一个“模仿天堂”的城市，并因其富饶而成为古代世界里闻名天下的所在。古希腊地理学家、地心说创立者托勒密曾在他的著作《地理星》中将其描述为“叶都”，而阿拉伯历史学家称之为“千柱之城”（Irem of the Pillars）。


■生长在荒漠中的乳香树，在古代如黄金般珍贵。

13 世纪的阿拉伯历史学家拉什德如此描述了真主对乌巴的惩罚：“……于是真主惩罚了乌巴的人们，突然间狂风大作，乌云中惊雷轰鸣，他们都变成了哑巴。接着，有声音响起‘你们的死期已到！’于是在第二天的黎明到来时，整个乌巴城只剩下废墟。从那一天起，乌巴变成了恶灵之都，那里的人们都只剩下一只胳膊、一条腿、一只眼睛。据说只要是走到那儿附近的人们，都会在恐惧中发疯。”

于是在穆斯林世界，乌巴的故事成为一则警世寓言，告诫人们不信真主的后果。《古兰经》中记载了许多因为背叛真主而遭到毁灭的民族，在阿德人的章节中，讲述真主派遣先知呼德去教化阿德民族，让他们敬畏真主，成为服侍真主的使者。然而阿德人不仅对真主不以为然，更是对真主的使者报以仇视与怨恨。阿德人的信仰被认为是邪恶而应受到惩罚的，他们所建造的千柱之城被认为是邪恶的象征，书中提及“那些建立在高地上的一个个纪念物被用作游戏，他们建造了一座座堡垒，好像他们将永居尘世一样，并且残酷的惩治其他人”。阿德人粗暴地对待使者，结果遭到了灭顶之灾。

欧洲的探险家们为这些关于乌巴城的故事而着迷，纷纷到鲁卡哈利沙漠寻找乌巴城，但全都一无所获。早年着迷于在阿拉伯探险的托马斯·爱德华·劳伦斯称之为“沙漠里的亚特兰蒂斯”。据说乌巴城的存在时间是公元前 3000 年到公元 1 世纪。在阿拉伯的古典文献中，“乌巴”所指的其实并非一个具体的城市，而是一个地区以及当地的人民。后来《一千零一夜》将此地进行了夸张、浪漫化的描述，在世人眼中，乌巴逐渐成为一座城市。

天方夜谭

著名作家 H. P. 洛夫克拉夫特在 1921 年发表了一篇名为《无名之城》的故事，讲述阿拉伯学者阿巴度·亚尔哈兹瑞德究其一生寻找黑魔法，结果找到一个撒哈拉沙漠中一个遥远未知的地方。他在那里发现了一个不为外界所知的古城，那里是巫术与魔法的中心，居住着灯神（Djinni）与恶魔（Afreet）。多数读者可能都以为无名之城是作者凭空虚构出来的城市，其实其灵感正式来自乌巴城。在贝都因神话中，乌巴城是一座史前大都市，在淹没世界的大洪水过后，由巨人所建造，那里的人们信奉的是克苏鲁教。

乌巴城向来是小说家们的热门题材。在洛夫克拉夫特之前，华盛顿·欧文也曾在他的《阿拉伯占星师传说》中描绘了乌巴城，书中的乌巴城是一个只有在梦中才能进入的地方，走出城门之后就会立即消失。阿拉伯著名诗人纪伯伦，也曾创作了名为《高柱之城》的剧本，便是以乌巴城为题材。因为在无数极具影响力的文学作品中频频出现，乌巴城成为人类历史上最神秘、最引人入胜的失落之城。在这些作品中，最令人浮想联翩的还是《一千零一夜》。



在《一千零一夜》里讲述了一个平民因寻找骆驼而误入乌巴城的故事。他看到的是一座极尽奢华、却杳无人烟的城市，里面的高塔高耸入云，有无数高大的柱子，都是用黄金或白银建造而成，上面还镶嵌着五颜六色的宝石与珍珠，还有数不尽的麝香、龙涎香、藏红花。他爬到了塔的顶部，看到下面有河流过。在街道上，有许多长满果实的树木和高高的棕榈树。这座城市里的建筑都是一块黄金、一块白银夹杂着建造而成。于是他把尽可能多的珠宝与香料带回自己的家乡，并且将自己的所见所闻一五一十地告诉给同乡。不久，这事儿传到了汉志当地的哈里发耳中，他就派自己的副官去打探究竟，后来通过一个叫做卡布·阿巴的人得知了事情的原委：

原来那是一座本不该存在于世上的天国之城，由阿德大帝之子谢达德所建。谢达德继承王位之后，通过一本古书看到了关于天国的描绘，他心驰神往，决定倾尽国力也要建造这样一座天国之城。这时谢达德手下有 10 万个藩王，每个藩王手下有 10 万个将军，

每个将军手下又有10万个勇士。谢达德将所有勇士聚集起来，要求建造一座用黄金、白银与宝石组成的城市。于是他们把全世界的金银珠宝都聚集在一起，又召集了全世界所有的工匠，开始建造天国之城。这座城足足造了300年。建成的时候，为了防止外敌入侵，谢达德要求用1000座高耸入云的塔将整座城围住，每座塔建造在1000根宝石构成的柱子之上。于是又过了20年。全部完工后，谢达德召集了他的1000个元老，还有他所有的女人以及女奴们，准备搬进这座千柱之城。因为路途遥远，而且搬运的物品众多，这一下又用了20年。当距离目的地只有1天的路程时，神因为这些凡人的野心而被触怒，用雷暴消灭了谢达德一行所有人，并抹去了通往千柱之城的路。结果谢达德到死都没有看到他梦想中的天国之城。

《一千零一夜》的故事来自阿拉伯的民间传说，虽然其中有许多过于夸张的描述，但在考古学上也并非毫无借鉴意义。历史的真相往往是在民间的流传中被不断夸张，最后变成神话故事。在不同版本的传说中所存在的相同部分，可能就是真实所在。由所罗门王著作的《传道书》中也讲述了他拜访乌巴城的经过。

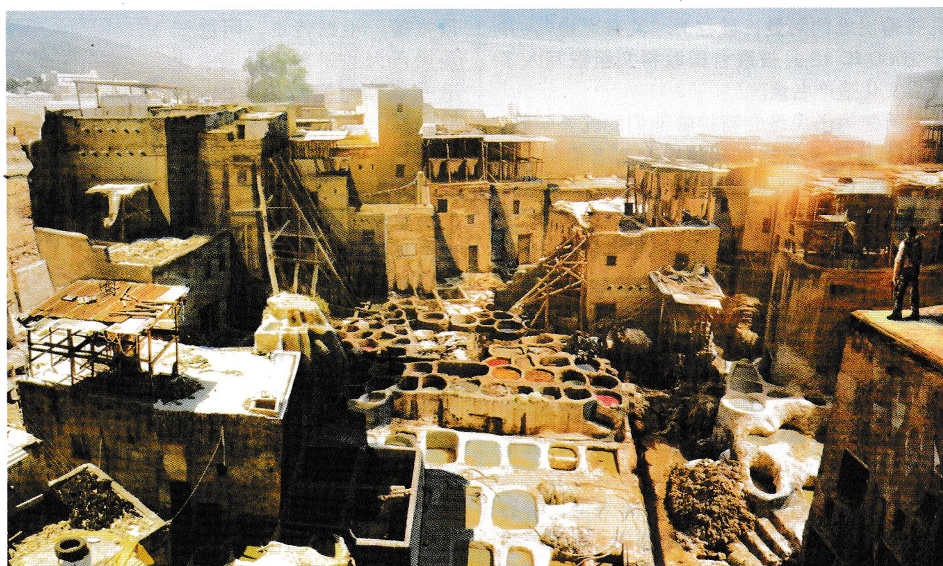
所罗门王拜访波斯归来的途中，坐在飞毯上的比拿雅看到地面上有一座宫殿。于是他叫醒了所罗门王。

“可能只是海市蜃楼。”所罗门王看着下面一排排的高塔说。

“我觉得是真的。”比拿雅说。

“有谁会在沙漠中间造宫殿的?”所罗门王回道，不过他也觉得好奇，于是他命令风将他们带到地面上。

这座城的城墙、穹顶与塔楼在太阳照耀下闪闪发光，墙壁上镶满了蓝色半透明的石头，奇怪的是看不到任何窗户和门。城堡中似乎并没有人，一切都很安静。所罗门王带着卫兵在四周走了一圈，却找不到入口。所罗门王发现在一座塔上有个鹰巢，于是他挥舞指环，将鹰召唤了过来。鹰告诉所罗门王，它在这里住了一辈子——已经有200多年了。它说这座城



堡没有入口，不过听它的爷爷说在北部本来有一个入口，但是很久很久以前已经被沙埋住了。

所罗门王来到了城的北面，看到了城垛边的一个沙丘，于是他用指环召唤风，将沙包卷走了，果然露出了一道铁门。城门上贴着一块金属板，上面有对这座城的简单介绍：原来这是一座极其富裕的城堡，地面上铺满黄金，但是富饶的土地突然干涸，城里的人们纷纷饿死，他们只有背井离乡。临走时他们下了咒语，不让任何人进入，直到某个先知或国王到来。

显然所罗门王就是注定将发现这座城的人，他找到钥匙，进到城内。经过一条狭窄的走道，他们来到了奢华的餐厅。墙壁上挂着黄金盾牌、白银雕像与华丽的挂毯。餐桌与椅子镶嵌着宝石。一切都散发着诡异的光芒，在宫殿的水晶墙壁映照的光辉中摇曳。所罗门王接连穿过几个华丽的大堂，最后来到一个小房间，里面有一尊雕像——一个国王坐在王位上。当他靠近时，雕像颤抖起来，耳朵喷出火焰。然后所罗门王看到雕像胸前铭牌上写着：“我的名字叫谢达德，阿德之子。我的宫殿充满宝石与黄金，是一个令人叹为观止的奇迹。我征服了十几个国家，他们听到我的名字就害怕。我说的话就是法律，我的意志高于一切。但是当死神向我招手，我能拒绝吗？我能用财富来换我的命与健康吗？我曾是富庶骄傲的谢达德，而到了最后，我拥有的只有一块裹尸布。”

这段文字让所罗门王深受触动，在返回家园的途中，他不停地念叨着：“一切皆空，一切皆空……”

在这个版本的传说中，神先是用常年的干旱惩罚乌巴城，然后用一场巨大的沙尘暴将整座城包裹在内，这与《未知海域3》中所描述的情形无疑是比较接近的。不过根据考古证据，在所罗门王的时代，乌巴城应该尚未成为废城。根据《未知海域3》的故事背景，当年所罗门王将邪恶灯神封印在青铜容器内，然后运到乌巴城深处，然而途中容器坠入水中，因而污染了水源。乌巴的子民喝了被污染的水之后会产生幻觉，最后陷入癫狂，整个城市与文明因此而消失。这与阿拉伯历史学家拉什德所说“凡靠近乌巴城就会发疯”的说法有一些接近。在人类历史上，因为瘟疫而变成死城的案例不少，其中有很大一部分是因为水源受污染。



□乌巴城遗址航拍图

迷城真相

“沙漠里的亚特兰蒂斯”在西方国家传开之后，引起更多历史学家、考古学家和探险家的兴趣。一个世纪以来，为了寻找乌巴城而来到鲁卡哈利沙漠的人不计其数。直到1991年11月，乌巴城的遗址才被一位业余考古学家通过现代化技术发现。此前，关于乌巴城的史料大多充满神话色彩，并没有真实可靠的历史记录，在古阿拉伯历史文献中也没有记录过一个叫做“阿德”的民族。由于乌巴城存在的历史久远，而且地处偏远，几乎与外界隔绝，因此没有正史记录不足为奇。

直到1973年，在叙利亚挖掘出一座有4300年历史的古城“艾布拉”（Ebla），研究者们在艾布拉的藏书室里找到了艾布拉与其他城市的通商记录，其中就有“Iram”城的名字，也就是在《古兰经》中所述的乌巴城。

1992年，欧美各大主流媒体报道了一则重大考古发现：一群考古学家和探险家组成的远征队，通过一张古地图并结合卫星技术，发现了鲁卡哈利沙漠里的一座古城遗址，他们非常确定这就是传说中的乌巴城。他们挖掘出8座高塔，还有长长的城墙，以及远

古的陶器，经检测证实其有4000年的历史。从这座古城的位置、面积以及经历严重灾难的迹象来看，都与史料中描述的乌巴城非常一致。此发现令各界轰动，《时代》杂志将其评为当年的三大科学事件之一。

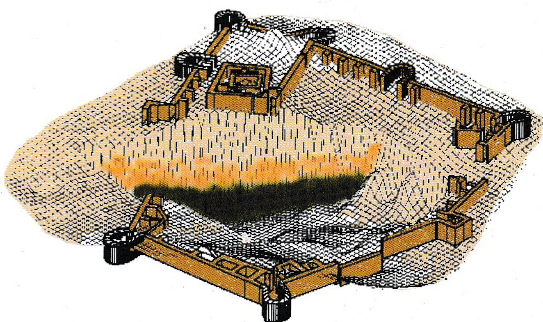
科学家们先是通过分析卫星图片发现了远古的商队古道路线，这些有数千年历史的古道早已被风沙掩埋得无痕无迹，但是在红外线拍摄辅助下，却能隐约分辨出掩盖在沙尘下的路线。他们在这些路线的交汇点，发现了乌巴城遗址。考古学者相信这些是古时用于运送香料的骆驼商道，主要运往美索不达米亚和地中海，再由几个主要港口运往世界各地。

在找到遗址后，他们挖了4天，终于挖到了硬物。令世人意外的是，古城并非在沙漠深处，而是在沙漠的边缘地带，不过确实是在史料中所记载的阿曼南部佐法尔地区。那里有一口水井，叫做Ash Shisar。附近就是卡拉山，那里生长着会流出芳香树脂的奇树，也就是在古代被乌巴人奉为圣品的乳香树。此外还有用于制作熏香的没药树。这一切都与历史记载完全吻合。

但也有人对这群探索者发现的究竟是否乌巴表示怀疑。芝加哥大学东方文化研究学院的考古学家唐纳德·维特康博士认为，乌巴城不应该在阿拉伯西南部，而是应该在西北部，应该是靠近约旦/沙特边境的地方。

这次考古发现说起来简单，其实酝酿准备了10年之久。1981年，洛杉矶电影制片人兼探险家尼古拉斯·克莱普（Nicholas Clapp）在阿曼旅行，他在苏丹纳特第一次听到了关于乌巴的传说，他对此非常着迷。回国后他大量寻找关于乌巴城的资料，找来的资料足足写满了52本笔记。于是克莱普发起了寻找乌巴城的倡议，当他听说有人将太空远程感应技术用于考古探索时，他知道这就是他的突破口。于是他聘请了多个领域的专家，开始用卫星寻找古城。在1981年的第一次卫星雷达测试中，就发现了一条被埋在埃及地底下的河床。

据考证，乌巴城的毁灭应该是发生在古

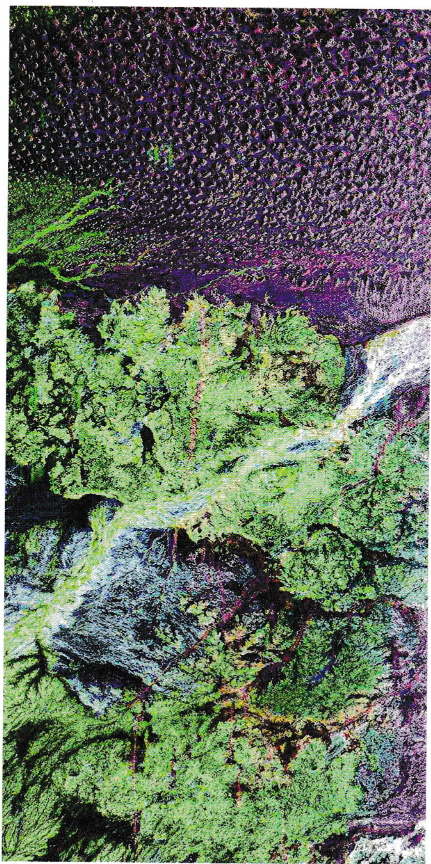


▲根据考古挖掘出来的遗址绘制的乌巴城结构草图。

罗马时代的后期。考古队发现了乌巴城毁灭的真正原因。那里的很多建筑其实是建在石灰石洞穴之上，地面的坍塌、陷落导致整个城市被埋入洞中，最终被沙尘掩埋。克莱普借用的卫星雷达系统虽然无法探测到埋在地下的古城，但是却能探测到商道轨迹。1990年夏季，他们对这些地下古商道进行了第一次实地勘测，挖出了一些年代久远的器物。证实了他们的推测。1991年11月，整个团队在卫星导航设备的帮助下找到了推测的乌巴城地址，然后用几个星期的时间进行挖掘。在挖掘中发现，整个地区呈八角形结构，每个角分别是一座塔，塔高约30英尺。这些塔之间以城墙连接，塔内有房间。他们还挖出了来自罗马、希腊和叙利亚的陶器，某些叙利亚陶器的年代超过4000年。

研究者根据乌巴城的地形地貌推断，当年该城地下的洞穴其实是地下河，因为有人在当地凿出了井水，于是就在地下河的上方建造了城市，专门为国王的商旅提供水源。随着乌巴规模的扩大，开凿的井也越来越多。然而因为对地下水源多年的不断开采，使得很多原本有水支撑的地方变成了空洞，于是逐渐造成地面塌陷，乌巴城最终因此陷入洞中。也有人推测当时可能发生了地震，从而加剧了地面塌陷，造成乌巴城的突然陷落。

如果是因为地面沉降导致乌巴城的消失，那么居住在里面的阿德族人应该都有机会逃生。即使是地震造成突然塌陷，或多或少也应该有一些幸存者。现代考古学家相信，阿德人的部分后裔可能仍然生活在附近地区，



▲根据卫星雷达绘制出的红外线地形图。

所以他们对当今也门南部的一些部落进行了考察。经考证，当地先后有过4个部落，分别是哈得拉米特人(Hadramites)、沙巴因人(Sabaens)、米纳因人(Minaens)和卡塔巴因人(Qatabaens)。哈得拉米特人最有可能是阿德人的后裔，古希腊学者托勒密和帕里尼的著作中都能找到二者的关联。根据希腊人的记载，哈得拉米特人极其富有，堪称“世界上最富有的民族”，而且他们的财富也主要来自乳香。克莱普等人虽然发现了乌巴城的遗址，但是并未在其中找到多少值得一提的宝藏，这很可能是因为乌巴城并非突然沉陷，居民们有时间将财富转移。然后他们带着庞大的财富，以“哈得拉米特人”的崭新身分在新地区活跃，继续做他们的乳香生意。

1975年，考古学家发掘了哈得拉米特人的首都沙布瓦（Shabwah）。这是一座比任何也门古城都要庞大的城池，其建筑风格与乌巴城有许多相似之处，与其他也门古城却是截然不同。沙布瓦宫殿最大的特色就是大门外的环形立柱门廊，每一根高大的巨型石柱都经过能工巧匠的精雕细刻，与也门其他地方的王宫石柱简单平滑的造型大不相同。可惜由于气候的继续恶化，富裕的哈得拉米特人在公元240年左右也消失在历史长河中，他们的宫殿同样被沙漠掩埋。也许哈得拉米特人的后裔继续融入到其他地区的社会之中，经过两千年的变迁早已无法考证自己的宗族起源。也许他们当中的某些人，如今正玩着《未知海域3》，为其中金碧辉煌的乌巴城而赞叹……

□乌巴城挖掘现场照片。



火与剑
——浅谈骑士与骑士制度

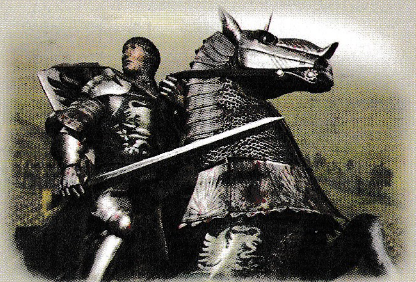
“作为一名尊重自己良心的骑士；
他的荣耀可以补救人类的过错；
不讲人坏话，也不听人诽谤；
所钟爱的和所依恋的只有她。”
——历史学家 赫恩萧

Preface

当我们提及欧洲的中世纪[medieval]时，你会想起什么呢？奇幻[fantasy]文学？剑与魔法？还是龙，城堡与骑士？今天我想要谈的就是骑士，不，应该说是骑士与骑士制度[chivalry]才准确。抛开文学与游戏，影视以及其它载体或媒介的夸张表现部分，作为在历史上确实存在并且发挥过重要作用的制度，我想对于我们东方人来说应该既熟悉又陌生，说熟悉，几乎任何一个正在看这本杂志的人都能说出个一二三来吧，顺便再举几个著名骑士的名字以及他们的光荣事迹等等。陌生是指：很少有人能比较全面系统的叙述骑士以及它的来龙去脉再加上相关的方面。本人不才，尽量从多个角度搜集资料描绘一下这个骑士以及它的制度，如有不足，还请读者朋友不吝赐教。

骑士制度的起源 Genesis

“骑士制度在最初时是通过道德与体格训练来培养未来战士的教育制度。它的早期历史与保镖的历史或培养私人侍从的学校有密切的关系。”从这两句话我们不难看出以后骑士的主要特征，比如我们所熟悉的骑士的品德或精神，服从并服务于领主等等，都可以从这里窥见端倪。骑士制度最早可以追溯到君士坦丁时代的罗马帝国中，是指皇室卫兵中的一个成员，这类人是被专门培养来为宫廷服务的。由此类推，每一位将军也都会有自己的“学生”或侍从家庭。在后来公元7世纪末的墨洛温法兰克人的统治时代，出身优越的男孩在14或15岁时通常被送去接受教育，这种教育不是从宫廷里的宫相那里获得，就是从远在外地的



▲身披重甲的骑士是中世纪时期的军队重要战斗力，这一点在《中世纪 全面战争》中得到了很好的体现。

王侯或公爵的寓所里面获得，到了完全成熟的年龄，庇护者就会正式给他配戴上武器，并使他成为宫廷官员，他在宫廷里可以逗留几年，然后便回家结婚或继承遗产。他离开后，随时有可能被重新召回君主的宫廷，接受他的使唤，或随他一起上战场。在加洛林王朝（著名的查理曼大帝即在这个王朝）的宫廷里，同样类型的训练成为定例。这种制度成为西欧防御入侵的萨拉逊人，斯拉夫人，马札尔人，丹麦人惟一可能的手段。这些人威胁到了基督教的生死存亡。依靠身穿盔甲的骑士和坚固的城堡，它自发的形成为地方的一种自我保护制度，对入侵者进行有效的抵抗。当时无论是在法国，英国或者别的地方，中央政府都非常薄弱，无力抵抗外敌（不难理解欧洲城邦国的概念，封建领主享有很高的自治权，也许这么说可能不恰当——但是不禁让人联想起唐朝中后期藩镇割据。可以说与我国自秦朝以来的封建大一统的中央集权制度区别极大，当然某种程度上我们也能看见我国古代中央集权制度的优越性，笑，毕竟赋予中央政府足够大的权与力）。

骑士的封授程序

Investiture

这一崇高荣誉的授予时间常常拉得很长，仪式也很庄重，由教堂精心准备，类似神圣的教士的受职仪式。当然这是对于通常情况而言的，在紧迫的情况下，例如，在战场上，简单的佩上剑就算是骑士了，接着授予骑士的爵位。再重申一下这种简单的仪式仅是特例。经过这种方式授予的骑士被称作“佩剑骑士”，他与“沐浴骑士”是有区别的，“沐浴骑士”须经过献祭仪式的整个过程，其中沐浴仪式是主要的环节，这个环节在下面封授的过程中也会提到。理论上（也仅仅是理论上），任何一位骑士都可以封授另外一位骑士；因为在骑士制度之内，所有人都是平等的。

对于一名骑士的封授而言，正式授予武器，是最初被要求的一道程序。请注意这并不意味骑士爵位的授予，这个程序还在后面。骑士封授的程序也随着时间推移出现了从简单逐步到复杂的演化，到了12世纪初，在教会的影响下，原先的仪式发生了很大的变化。即将成为骑士的人要进行沐浴，在教堂里祈祷整整一夜，作忏悔，举行圣餐礼。接着到来的便是特别的时刻。在唱了赞美神的圣歌之后，主教把赤裸的剑放在圣坛上，并为它祈福。之后，他把宝剑放在骑士的右手，骑士跪在他的面前，他给骑士佩戴上宝剑。骑士挥动宝剑三次，然后把它插回剑鞘中；于是，受到神祝福的效能就被传入到宝剑中，如果剑柄上装有圣物——那它的效能就更大了。当然这只是其中一种记录，下面我再列举一套程式，有兴趣的朋友可以比照一下。⑴沐浴，象征着洁身；⑵包括白外套，红袍，黑色上衣在内的衣物，分别代表着纯洁，自我牺牲和死亡；⑶24小时的斋戒；⑷在小教堂里整晚守夜；⑸忏悔，参加弥散与布道；⑹对剑祝福；⑺发誓愿；⑻盔甲，马刺与剑的颁授；⑼爵位的授予；⑽戴上头盔，骑上战马，表演武功。其实在最开始时骑士的授封过程并不复杂，只是随着时代发展，这种制度与宗教的紧密结合才逐渐变得复杂。我们不难从上面两个授封过程中看到相似的地方，尤其是宗教在整个过程中所占的重要地位。





骑士的权利

Prerogative

在历史文献中我们经常能够看见，某位国王授予自己或者子孙骑士资格，例如，德国那位著名的红胡子，皇帝腓特烈一世——又被称作“巴巴罗萨”，于1184年的圣灵降临节期间为自己的两个儿子亨利和腓特烈举行骑士封授仪式；还有西班牙的君主对自己的骑士身份进行自我的封授，阿方索十世在塞维利亚封授自己为骑士，阿方索十一世则在圣地亚哥德孔波斯特拉自封为骑士，当时在此地安放了一尊圣雅各的雕像，这样国王就可以被看作是从这位使徒手里得到骑士爵位的。这让我不禁联想到我国古代男子成人时举行的的弱冠礼。在欧洲授予一个男子骑士资格，往往可以说明此人年龄已经成人，已经接受了基本的礼仪，战斗乃至文化的训练，说明此人至少在法律上可以独立了。而我国的弱冠有着不少相同的意义，汉武帝在被封为太子前，其父汉景帝就是先给他举行了弱冠礼的。

在法兰西西北部的一些地方，在11和12世纪期间，只有根据武器授予的正式仪式，一个骑士出身的人才拥有其法律上的地位而被他人正式承认。孤儿只能在被授予了武器之后才能被解除监护并拥有自己的财产。只有在被授予了武器之后，他才有权持有自己的图章和与他人签署有效的合同。

骑士的义务

Onus





骑士发誓要承担的义务有很多。其中最突出的有：敬畏上帝，坚守基督教信仰；虔诚和勇敢地服侍上帝；保护弱者和毫无抵抗力的人；不随意冒犯别人；为荣誉而活，对金钱不屑一顾；为全人类的利益而战斗；服从权威人士；捍卫骑士团的荣誉；避免不公正，卑鄙和欺骗；坚持信仰，讲真话；做事有恒心，坚持到底；尊重妇女；敢于接受来自同等地位的人的挑战，绝不临阵脱逃。毫无疑问，这些誓言体现了一种高贵的理想。我想你已经看出来许多熟悉的内容，概括出来就是今天人们很熟悉的骑士的精神——谦卑，荣誉，牺牲，英勇，怜悯，诚实，精神，公正！

比如山口山中圣骑士的几个天赋：“道德楷模”，“信仰拷问”，“牺牲之举”都能反映骑士的基本精神，也可以说是骑士精神在游戏中的延续。再以PC游戏《博德之门 冰风谷》中的圣武士（大家不必纠结于名字，在游戏中的功能就相当于骑士，关于圣骑士我们在后面提一下）为例，在创建人物时，如果职业选择了它，那你人物阵营就必须是善良。如果你用圣武士在游戏中随便杀人，那你人物的阵营就会随之改变，然后角色的一些技能就不能使用，某种意义上算是对你背叛阵营胡作非为不守道德的惩罚。

骑士，宗教与战争 Triunity



▲《刺客信条》故事里所描述的便是刺客组织阿萨辛与圣殿骑士团之间的恩怨情仇。

基督教会最早的第一批门徒完全反对战争。他们所宣传的宗教是对和平的崇拜；它的标志十字架——富含牺牲和服从的意义，与尚武主义所宣扬的暴力和自负形成鲜明对比。顺带一提，罗马帝国抛弃其通常的宗教容忍政策，转而迫害早期教会的主要原因之一，是教会成员拒绝服兵役，宣扬和平主义。这时士兵存在的主要价值并不是为教会服务。

4世纪初罗马帝国皇帝君士坦丁大帝[Constantine，the Great]的皈依，使形势出现了显著的改变。参加异教仪式不再是一种义务；为了保护和传播福音，帝国可以使用武器；主教变成政客，政客变成主教；长期分离的世俗与宗教两种势力又重新统一起来，神学家们为能够使用武力的手段来补充其论辩的手段而感到高兴。关于君士坦丁与基督教的事情有兴趣的朋友不妨找些书补完一下，这是基督教发展史上非常重要的一件事。当然，《达·芬奇密码》中也有提及这件事情以及圣殿骑士团等等，这里不赘述。

随着7世纪穆斯林的兴起，穆罕默德的宗教，从一开始就公开承认是一种与刀剑有关的宗教。战争是他所喜爱的传教手段，这位先知允诺道：向被征服地区的人民传播宗教的战士，一旦他们在传教过程中死去的话，可以立即上天堂。基督教被迫利用对手用来攻击自己的武器来对付对手；不要以为在反对异教徒和保卫教会的战斗中，基督教骑士比起穆斯林来享有较低的世俗荣誉地位；或较迟的到达天国。为了纠正这种"错误信念"，于是基督教变得军事化了。神学家们不仅开始颂扬战争——伴随而来的是迫害，这是明显而又不可避免的结果——战争于是便成为基督徒活动的正常的，合适的并且合法的方式；而且，教士，修道院院长，主教，甚至教皇都开始披上盔甲，参加军事行动。这么看来，基督教若是不拿起武器就要被先知的士兵们改变信仰了，现在看来不知是讽刺不是呢？

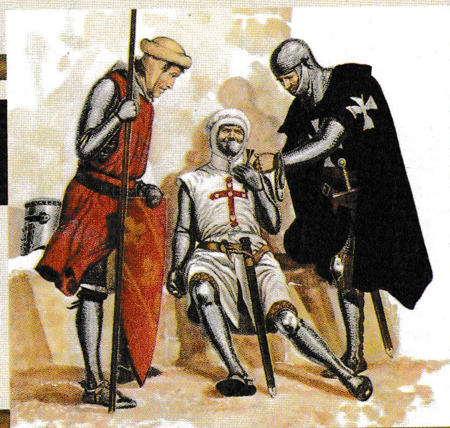
另一方面，到了公元10世纪初，萨拉逊人已被赶出比利牛斯山脉以外；斯拉夫人被赶回奥得河；马札尔人被赶出德意志和意大利，同时被说服只限定在匈牙利生活，并成为教皇的基督教臣民；丹麦人也被迫停止了骚扰，在英格兰东部和法兰西北部成为皈依的天主教徒。

可是，封建的骑士风习和贵族阶级仍然存在；骑士依然是欧洲的主要军事力量，无处不在的城堡坚不可摧，骑士们凭借自身的实力各自进行着永无休止的封建战争；这成了安宁的生活，和平劳作和中央集权管理的不可克服的障碍。那个时代的主要问题——君主，教士，无产者（这个词请从字面意义来理解就可以）同样面临的迫切问题——就是如何避开这种障碍；如何使它变得文明化；如何为它找到新用途；如何为它找到一些事情做；如何从内部的蹂躏和分裂中把基督教拯救出来。所有这些，均围绕着一个中心，即"为那些危险而又无用的不合时宜的制度找到一种新的灵感和另一个活动范围，为骑士们找一份差事。"解决问题的办法就是十字军东征。

战争与宗教的这一融合的顶点出现于公元1095年的克莱蒙会议[Council of Clermont]上。一方面，宣布进行第一次十字军东征；另一方面，发出总命令，要求每一位出身高贵的人，在到达12周岁时，应该在一名主教面前庄严宣誓："他将尽力保护被镇压者，寡妇和孤儿；出身高贵的妇人应该得到他的特别照顾。"一种不同于封建骑士风习的基督教骑士制度出现了。

自克莱蒙会议和十字军开战以来，毫无疑问教会可以说是成功的皈依了封建骑士，将他们俘获，使他们为宗教服务。基督教骑士制度的创立，实际上是教会对其夙敌封建主义所取得的胜利的一个部分。关于教会与封建主义的斗争这里几句话根本说不清楚，估计写出来也就不是在这本杂志上发表了，笑，简单说来便于大家理解的话就是：王权与神权……言归正传，我们继续。教会要求并获得了对骑士授封仪式的控制权，并把这种仪式提升到圣职授予的高度。他开始把一系列誓言和义务强加在那些佩剑的仆人身上，如果他们能够履行这些誓言和义务，便把他们提升到不亚于教士的那种神圣地位。

然而随着历史的继续前进，当王权与神权，当世俗的权力与教会的权力，当王室与罗马教廷的关系；开始从"君权神授"到相互之间展开了不可调和的斗争，国王和封建领主们又聪明得把封授骑士资格的权力再次收回到自己或他们所授权的代理人的手中。这样一来，被封授的骑士不再是为神圣的基督教战斗，而是为了国王和领主，为了国家和领地而战。多么有意思的变化啊。

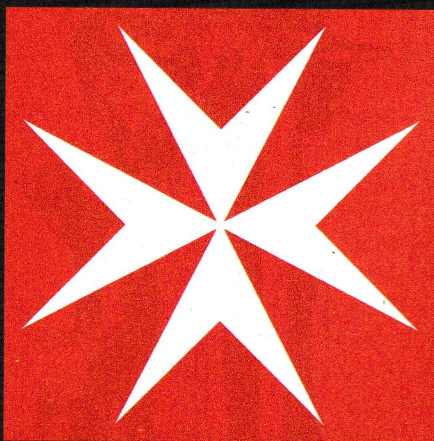


三大骑士团 the Big Three

协调基督教骑士的理论与实践的最引人注目的努力，就是建立巨大的十字军骑士团——医院骑士团[the Hospitallers]，圣殿骑士团[the Templars]，条顿骑士团[the Teutonic Knights]。在这些骑士团中，修道的原则适应了武力的追求。医院骑士团开始时是一个慈善组织，后来增加了军事内容；圣殿骑士团一直都是武士加修道士；条顿骑士团从一开始就把战争与慈善事业结合起来——先是造成创伤，然后是治疗创伤。

医院骑士团

the Hospitallers



又翻译成医护骑士团，关于翻译这里不讨论，理解就成。在11世纪中期，甚至在耶路撒冷落入土耳其人的手中之前，当时在整个西方基督教世界，到圣城去朝圣（只是不知道与穆斯林的朝圣是哪个先出现的，到底是谁影响了谁）的风气非常盛行，一些虔诚的Amalfi（在意大利半岛那不勒斯南部）大商人从埃及苏丹——当时他正统治着巴勒斯坦——那里获得允许，为从欧洲来的天主教徒朝圣者提供住处和方便，建造了两座巨大的收容院和一座教堂。其中一间收容院为男人而建，献给施赈者圣约翰[St.John the Almoner]。另一间收容院为妇女而建，献给圣玛利亚·抹大拉[St.Mary Magdalene]。1076年，土耳其人占领了耶路撒冷，此事虽然没有完全废止朝圣的习惯，但是却阻碍了这一习惯，它也使医院骑士团的人员经历了一段艰难困苦的时期。1099年，十字军重新夺回耶路撒冷，因而开创了一个重要和繁荣的时代。他们要照顾伤病者，为大量涌到圣墓去的虔诚人士提供住宿，因此需要做的事情有很多。财富滚滚而来——人们纷纷为骑士团提供捐赠。在巴勒斯坦的其他地方，甚至在朝圣者习惯于作为出发地的欧洲的一些海港，也建立了收容院的分支机构。为收容院服务的男男女女得到了有组织的安排，他们接受普通修道士誓约的约束；他们穿着一件黑色的长袍，长袍的左胸上装饰着有八个点的白色十字架，代表着八福（虚心的人有福了，因为天国是他们的。哀恸的人有福了，因为他们必得安慰。温柔的人有福了，因为他们必承受地土。饥渴慕义的人有福了，因为他们必得饱足。怜恤人的人有福了，因为他们必蒙怜恤。清心的人有福了，因为他们必得见神。使人和睦的人有福了，因为他们必称为神的儿子。为义受逼迫的人有福了，因为天国是他们的）。大约在1118年，在第二任团长雷蒙·迪皮伊[Raymond Dupuy]的领导下，该骑士团的男性部分，给他们的活动增加了军事内容。除了为朝圣者提供住宿和服务以外，他们还致力于捍卫耶路撒冷的基督教王国。他们新任务的重要性很快超越了旧的任务。他们接受了一份新的宪章，根据该宪章，他们分成三个等级，即：第一级为骑士，他们是有贵族血统的男人；第二级是役众，他们无需特别身份，其工作是担任骑士的扈从，在收容院则担任服务人员；第三级是随团教士，他们除了进行常规的布道工作以外，还参与照顾伤病员。三类人在服装方面略有区别。例如，骑士的衣服在白色十字架后是红底。于是，在理论上最终实现了几种结合，即基督教与战争相结合；十字架与刀剑相结合；修道院生活与骑士生活相结合；慈善事业与军事作战相结合；上帝与魔鬼相结合（嘿……）。直到1187年萨拉丁占领圣城前，耶路撒冷一直是该骑士团的总部；此后，阿克[Arce]（在现黎巴嫩南部近海处）成为它的基地，但在1291年该城也沦陷了；接着，塞浦路斯曾在一段短时期内成为它的总部，但是在1310年，它搬到了罗德岛（觉得耳熟或者眼熟的朋友，请尽管意淫加联想……）这个永久基地，直到1522年以前，该岛一直在地中海捍卫着基督教的地位，此后奥斯曼土耳其人的势力在那里占据了优势。在最新的《刺客信条：启示录》中有他们的戏份，如果同学们到时候玩了这个游戏，不妨去好好体会一下，也从游戏中再补完一下他们的历史。1530年，忠实的骑士团残余势力从皇帝查理五世[Charles V]那里获得马耳他作为一个居住点，在那里与土耳其的海上势力及北非伊斯兰国家的海盗相抗衡，一直到拿破仑1798年占领该岛为止，这实际上是该骑士团的终结。



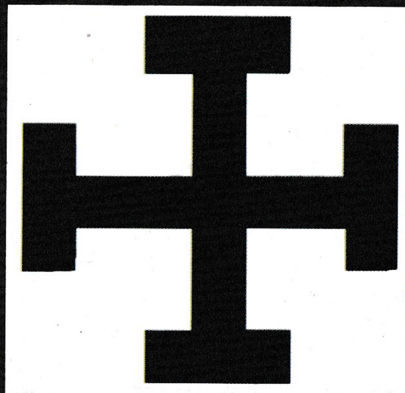
▲某一时期的医院骑士团在服装配色上与条顿骑士团类似，而十字造型则与圣殿骑士团相仿。



▶黑与白是条顿骑士团的标志性颜色。

条顿骑士团

the Teutonic Knights



在性格上最接近医院骑士团，有很长一段时期内与医院骑士团有着密切关系。从一开始他们就把对病人和穷苦人的照顾与军事活动结合起来。该骑士团是由一位有钱的德国人大约在1128年创办的，此人经历过十字军东征的艰难与胜利，在圣城住了下来，直到耶路撒冷沦陷（1187年）和阿克[Arce]被攻占之后，德国人才完全从圣约翰骑士团分离开来，成为一个独立团体，全名为“贞洁圣女收容院的条顿骑士”[The Teutonic Knights of the Hospital of the Blessed Virgin]。该骑士团穿着特别的服装，即一件白色的斗篷，斗篷的左肩上有一个黑色十字架。只有德国人才有资格成为该骑士团的成员。阿克城的沦陷和耶路撒冷基督教王国的消失令条顿骑士团的成员无家可归（1291年）。曾经有一段时间他们住在威尼斯；但不久他们应邀从地中海迁往波罗的海，对普鲁士，立陶宛，爱沙尼亚的异教徒发起圣战。于是，他们于1309年在马林堡建立了自己的总部；他们在普鲁士则碰到过各种不同的运气，直到1525年，他们的团长阿尔伯特·霍亨左伦[Albert Hohenzollern]投靠了路德教，于是，他把选举制的团长身份归并到了普鲁士世袭公爵的身份中去，并由波兰国王来兼领。

圣殿骑士团

the Templars

关于神殿骑士团，史上有两种说法，下面让我们来看看这两种描述的分别。

第一种描述

被称为“耶稣的穷士兵”的圣殿骑士团，与条顿骑士团和医院骑士团有很大区别，它最初产生于耶路撒冷神殿围墙内的屋子原址上（我想看过《达·芬奇密码》的同学应该还记得他们为啥来到这里……当然这是作者丹·布朗自己的想法）。该团体创立于大约1118年，从一开始，它就纯粹是一个军事集团，其成员发誓要捍卫圣地和保卫朝圣者而战斗。玩过《帝国时代的Ⅱ》的同学应该还记得里面的圣殿骑士吧，绝对是后期陆战的强力兵种，是杀人越货，啊不，是攻城略地的不二之选；攻防血等基本数值绝对是一流水准，当然造价也不菲。十年后(1128年)它正式为特鲁瓦会议所承认，并接受了著名的圣伯纳德所起草的章程和一系列法规。圣殿骑士团成员是最为严格和最为禁欲的西多会型[Cistercian]的修士，他们发誓做到守贞洁，服从和绝对贫困；但同时他们又是骑士，要对异教徒展开无休止的战斗，直到基督教在全世界取得彻底的胜利为止。他们的法衣是一件白袍，象征着纯洁，上面别着一个红色的十字架，象征着他们将要为自己的事业作出牺牲时所流出的血。我想这个服装很多人都很熟悉，甚至成为对十字军印象的一部分。

圣殿骑士团的历史——总共不到两个世纪——是辉煌的，其成就是尽人皆知的，不过接着它就迅速衰落了，这一衰落过程在国家和教会的双重权力的血腥镇压下达到了顶点。与条顿骑士团及医院骑士团一样，萨拉丁占领了耶路撒冷后，圣殿骑士团就把阿克作为他们的总部；但是与条顿骑士团和医院骑士团不同的是，当他们被从阿克赶走时，他们找不到新的中心，更糟糕的是，他们没有新的工作可以做，他们失业了。那时候，单个的骑士仍然存在，虽然从理论上看，他们是穷人，然而，骑士团收到了大量的土地馈赠和收入，所有的成员都能过日子，而且，大部分过着像帝王般的奢侈生活。他们变得懒惰，自我放纵，堕落，骄傲，喜欢吵架，脾气暴躁——它无论是对于国王还是主教都成了一件危险的东西。更要命的是，在14世纪的高级教士和当权者的眼中，他们被怀疑为异端（只凭这一点就足以把他们统统送到宗教裁判所）。他们长时间住在东方，与异教徒有交往。摩尼教的二元论似乎严重影响了他们中的一些人。但是不管贪财和有私心的指控者对他们的可怕指控真实与否，他们无疑变得没用了，对于刚刚诞生的民族国家的管理而言，他们是造成普遍尴尬的根源。他们拥有的财富也


▲独特的宗教背景让圣殿骑士团在许多奇幻作品中频繁地登场。

使他们成为别人垂涎的猎物。关于这点，稍后再论述，因为关于圣殿骑士团的灭亡还有一种说法。因此，像腓力四世和爱德华二世这样的君主很自然要攻击他们。事实证明，要推翻和毁灭他们是一件轻而易举的事情，连教皇也在镇压他们的过程中提供过帮助。不过，摧毁这个曾经辉煌一时的骑士团的行动，无论是多么正义和有必要，其过程的残酷性则是难以宽恕的。有人说过：“随着圣殿骑士团的瓦解，一个世界消失了”；“骑士制度也随之结束”。

第二种描述

圣殿骑士团成立后，由于对伊斯兰教徒，同时也对基督教徒的敲诈勒索，加上朝圣者们的不断捐赠，以及教皇给予的种种特权，从而积聚了相当可观的财富。他们拥有封地和城堡，为朝圣者们和国王开办银行，是欧洲早期的银行家。由于他们生活奢侈，贪得无厌，热衷秘术，密某参与政治活动，终于引起欧洲各国国王和其他修会的不满，被斥为异端，从1307年开始被欧洲各国陆续取缔。1321年，罗马教皇克雷芒五世不得不正式宣布解散圣殿骑士团。1307年10月5日，法国国王腓力四世下令逮捕所有在法国的圣殿骑士团成员。法国国王想通过打击圣殿骑士团，没收其财富，以接济日趋窘困的财政开支。但结果是这位国王并没有弄到骑士团的财宝，相反还被他们巧妙的隐藏了起来，关于圣殿骑士团的财宝也算是他们留给后人的一个有趣话题吧。

以上两种描述，我们不难找出其中相同的地方，财富的急剧增加导致穷骑士们的生活急速腐化，迅速引来对其财富的觊觎者，我想这很有可能就是他们灭亡的主要原因。还想说一句，若是哪位同学对他们的遗留宝藏有一探究竟的兴趣，可以自己找些资料寻找线索嘛。

圣骑士［Paladin］

我想关于圣骑士各位同学根本不会陌生，他在游戏中的出镜率等同于骑士，某种意义上也可以和骑士划等号。就他的起源，根据网上的一篇资料来说的话：“帕拉丁”原本指跟随查理大帝征战四方的十二名武士，罗马教皇加冕查理大帝后，这十二名武士也自然而然地荣升为“神的侍者”，成为“圣骑士”的代名词。其实，查理曼手下的这十二名武士尚不能被称为骑士，因为他们所秉承的依然是蛮族人的战斗精神。

毕竟我们所理解的最普遍意义上的骑士和骑士制度出现在他们之后，所谓的圣，只是教廷为了表彰他们所做的贡献，以激励后人。因为基督教里面的圣徒还是很多的……由于手上的资料有限，这里就不过多地探讨圣骑士了。


■《魔兽世界》当中各种族的圣骑士们。

骑士的感情生活 Reins

如前所述，在伟大而传奇的十字军骑士团里，骑士制度的两个主要因素——战争与宗教，结合在一起。但是，这些十字军骑士团无论是从理论上看还是从其章程上看，均缺乏骑士制度的第三个和最后一个要素，即在礼貌和性爱意义上对妇女的尊重和献殷勤[complaisance]。军事化的修士们热心地崇尚圣母玛利亚，尊重被史书列为崇拜对象的神圣妇女。但是，由于女性的软弱，世俗和平凡的妇女，却面临着来自土匪，"巨人"，"食人魔"，"毒龙"和其它"害虫"的暴力与邪恶。在那时，这些妖魔鬼怪充斥着整个可怕的世界，因此，骑士们也通过誓约对这些妇女提供必要的帮助。这也是骑士的义务之一。



▲骑士与美丽女子之间的感情纠葛一直是文学作品当中的常见题材。

正是在古老的封建骑士制度和贵族制度当中——十字军只是使骑士和贵族背离了宗教而不是使他们皈依了宗教，这点也或许可以用来解释后来骑士制度为何会迅速衰落——产生了对妇女献殷勤的风俗。随着11世纪的开始，封建化的基督教徒与大量的异教徒——丹麦人，马札尔人，斯拉夫人，萨拉逊人——之间斗争的压力的结束，骑士和男爵的城堡开始超出了单纯军事要塞的功能，它逐渐发展成为社会交际的场所和中心。骑士再也不用那么的频繁地往外国跑了（不管是从现代还是古代来看，欧洲人只要不是跨越洲际的出国都不算难），于是他便更多地进入到妻子和家庭的生活圈子中去。男爵开始在自己那宽敞的大厅里构筑起一个聚会的庭院，在这里女士的优雅有了一展芳华的机会；土地租佃中间商的儿女们，被送到这里来学习艺术以及与他们的未婚身份相适应的各种技能；歌手，小贩，游方僧以及其它徒步旅行的教师，把世界各地的消息和他们所属行业的产品带到这里来。在很大程度上，这极有可能就是近现代欧洲所谓的沙龙[salon]的源头。

文明之花开时再度绽放；音乐，诗歌，手工工艺，绘画，雕塑，建筑开始萌发出新的生命来。在这场内部的文化复兴当中，骑士和贵族阶级中妇女的地位经历了一场显著的变化。在1050—1150年这整整一个世纪里，贵妇们像骑士们一样，从封建主义的束缚中解放了出来。为什么这样说呢？之前的时代里，骑士或者男爵的夫人只是一个农奴或不动产，以中世纪欧洲王室的婚姻为例，当某位国王迎娶一名公主作为王后，这位国王不但获得了他的妻子的大片领地，而且甚至还可以得到另外一个国家或地区的王位继承权；因此，有些国王往往兼领2个王国甚至更多的王位。

当她们的丈夫在家里时，出于发泄或者迫使她们屈服的目的，她们要遭受丈夫的肉体惩罚（即现今的家庭暴力）；当丈夫在国外时，如果有需求，她就能够承担起保卫城堡的责任。当然，我相信这时的妇女本身就具备很强的组织管理能力和在那个时代生存下去所必需的一切。可是，促成二者解放的媒介是非常不同的。如我们之前所叙述的，"企图用宗教来征服骑士的是教士；企图用传奇来征服妇女的是吟游诗人。"

抒情诗人，吟游诗人，乐人，歌手和传奇作家——作为到处都在进行的社会文化复兴和家庭革命的媒介——正是从这种野蛮状态中，逐步地把城堡里的女士们解救出来的。这些解救者通过吟游诗人那动人的诗句所提供的或者说是公开推荐的，就是情人[paramour]。女士们被鼓励（或者被怂恿）从情人处找到解脱，她们还被小心翼翼地教导如何哄骗嫉妒的丈夫和如何避开他们的狂怒。与此类推，骑士们——作为骑士义务的一个组成部分——也被要求去设法获得一名女士的厚爱或青睐（结婚与否完全不重要），一旦赢得她的欢心，就应当把她当作自己生命的磁石。现在再来看看骑士们发誓要竭力为妇女们效劳并且忠于她们，其实他们忠于的只是他们的情人而不是他们的妻子。因此，其实对妇女献殷勤，在歌谣与传奇故事中有许多反映，这些歌谣大力歌颂这一风气，传奇故事则把相关的行为记录下来，在该风气的影响下，每一位妇女都被期望不仅拥有一个丈夫，而且也应该拥有一名情夫[cicisbeo]；每一名完美的骑士，除了拥有一位在事业上可以与之进行理性交流的妻子之外，还须拥有一位女神，他对她应百依百顺，并为了她，随时准备与其它竞争者刀剑相向。就算我们抛开远古的歌谣与传奇故事，也能从之后时代的小说里找到关于此点的描述。我还记得波兰作家显克维奇的《十字军骑士》里面有一段很有趣的描写，当男主人公（身份是骑士）夜宿旅馆时，非常巧合的遇见了某位王后带领侍女与随从也入住同一旅馆；在觐见了王后以后(表示很乐意为女士们服务等等……)，他们共同就餐，在餐桌上，王后向骑士"调侃"道："请不是要试图用你的靴子去踩我那还未成年的侍女的脚，因为她坐在椅子上，双脚根本够不到地面。"再往后看，《三个火枪手》中达达尼昂与他所追求的情人，也可以说是对骑士与情人的这种传统的继承。甚至对于现代的绅士为女士服务的美德都产生了深刻的影响。值得注意的是，在选择情人时，女人总是处于主动地位——因为她掌握着最终的决定权！

以当时的时代准则和思想意识来看，对女子献殷勤是一种怪异的风气；它所导致的一个后果就是政治当局对它的反对和弹压。有意思的是，它的道德观念与今天盛行的道德观念全然不同（请同学们牢记这一点，无论打算对骑士及其制度在哪一个方面的影响下结论时，都应该从这个角度出发），以至于我们要理解这一观念真的很困难，要对它做出公正客观的评判就更加困难了。从一开始，教会就不喜欢这一风气，因而加以极力反对。这种风气腐蚀和分散了骑士的注意力，使他们远离了打击异教徒和收复圣地的高尚事业（渎职）。但是教会的反对和努力都是徒劳无益的；因为中世纪的教会自身就深深染上了不道德的陋习（例如：兜售那臭名昭著的"赎罪券"，所谓"金币一响，灵魂升天"）。虽然对女子献殷勤的风气得以站稳脚跟，但它作为骑士气概的第三个因素，把它与战争和宗教放在一起来看，人们不禁为它们的那种极不协调感到汗颜。

▼最新的《三个火枪手》电影中，爱情与大场面所占的比例已经掩盖住了对骑士精神的体现。



骑士的黄金时期 Golden ages

它的鼎盛期其实就是十字军东征时期——大约在1100-1300年这两个世纪。或许我们不得不承认"骑士制度产生后不久就达到了它的高峰"，然后便迅速的堕落。还有一种说法，实际上，不存在骑士的黄金时代；教会赋予骑士的崇高理想并没有实现。教会所认定的标准的英雄，应该能代表圣人和弱势群体去解决矛盾和忍受痛苦，而实际上这些所谓"英雄"却亵渎神灵，残暴，自私自利，纵情声色，因而在理想与实际之间总是存在着巨大鸿沟。

然而，这并不是说，没有任何骑士和贵族，也没有任何优雅的女士和漂亮的姑娘，能够上升到理想骑士制度的高度。毫无疑问，教会有关完美骑士的观念，大大提升了荣誉水平，并极大地丰富了服务中的尊严思想。同样不可怀疑的是，有关完美女性的诗意概念，极大地拓展了礼节的范围，导致了一般性礼仪风俗的改良。在整个12，13和14世纪期间，涌现出了一些出类拔萃的个人，在世人眼中，他们在体现骑士的美德与高雅方面做出了很好的榜样。



优秀骑士录

也许很多人都不熟悉他们的名字，但他们却是一群高贵而杰出的人物，他们勇敢，礼貌，正直，忠诚，虔诚和纯洁，完全可以媲美于任何时代的代表人物；在这种辉煌的生涯中，他们既为骑士声誉的恢复作出了巨大的贡献，也从中受到了教育，并获得了灵感。

● 威廉·马歇尔 [William Marshall]，彭布鲁克（Pembroke，在威尔士的西南部）的第一任伯爵（约1146——1219年），英国贵族，是亨利二世和约翰王的顾问，并曾是理查一世和亨利三世时代的摄政。

● 贝特朗·迪·盖斯兰 [Bertrand du Gueselin]，约1320——1380年，法国士兵和王室总管，他以为法王效力而出名，在百年战争期间，他几乎把英国人从法国驱除。

● 黑王子 [Black Prince]，即伍德斯托克的爱德华，威尔士亲王，国王爱德华三世的儿子。他在百年战争的克雷西战役和普瓦提埃战役（Poitiers，法国西部波瓦图伯爵领地内的重要城市，1356年英法之间在此进行了一场会战，以法军溃败告终，法国国王约翰二世连同一批贵族被俘，俘虏他们的就是黑王子。这是百年战争初期的另一个重要战役）中出名。他的儿子便是以后的理查二世。

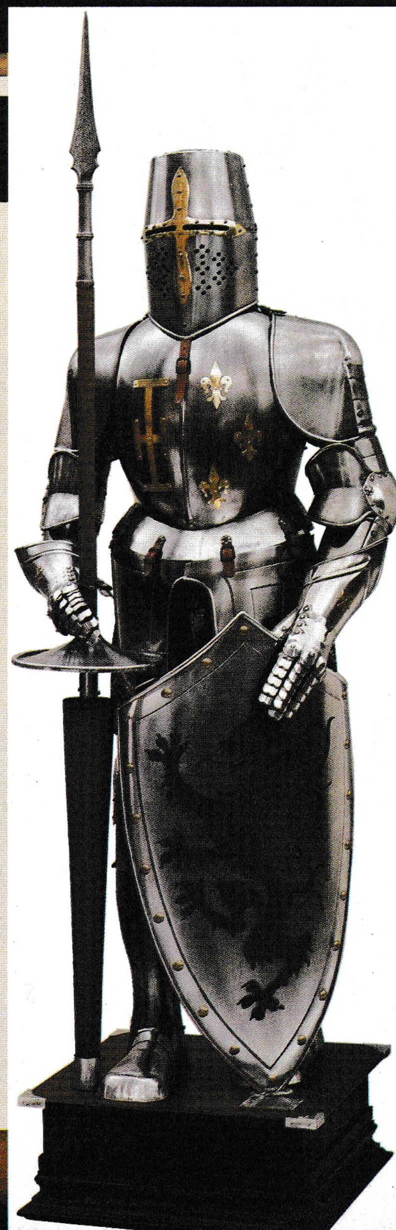
骑士制度的衰落 Awane

耶路撒冷王国的灭亡（1291年）和圣殿骑士团被镇压（1312年）以后，骑士制度开始衰落。它衰落的原因不难找到。"从某种意义上说，它一直在衰落，因为它从来就没有实现过自身的理想。"骑士制度企图把宗教合并于战争，又把对妇女的献媚合并于宗教，最后形成道德上的三位一体，这种企图在晚期中世纪里既无法被理解，也无法被实践，因此，仅从思想中就可以窥见到这种制度的衰败和堕落。"没有任何一种精心设计的中世纪教会仪式能够美化中世纪的战争或神化中世纪的爱情。"

除了骑士制度本身固有的不切实际以外，由于各种各样的外部原因，它们共同加速了骑士制度的衰落过程。

首先，国王在与封建主义的斗争中，甚至在13世纪开始就随便授予小孩骑士资格（使他们不再受领主的监护）；随便地授予小块土地的所有者骑士资格（为了得到皇家骑兵队的永久兵力），而不管他们是否受过训练；随着城市重要性的增长，社会平衡逐渐发生了变化。我们不得不承认：随着城市市民阶层或者更准确地说是城市商业中产阶级的发展壮大，它们便开始逐渐取代骑士在国家发展与社会进步中的中流砥柱地位。随便授予富有的市民骑士资格（他们愿意为获得有名无实的头衔而支付大量金钱）。市民骑士的增加使得骑士这一团体或者说阶层不再那么遥不可及，而变得平凡和市侩气息日重。二者相辅相成的逐渐削弱与稀释了骑士制度。金钱换爵位的事情现在英国社会依然存在，可以说是保守的英国人的"光荣传统"，前几年布莱尔作为首相时，媒体还报道了他所在的政党接受政治捐献而授予捐献者爵位的政治丑闻。看来，这一"制度"确实是一个敛财，不，是解决财政困难的好办法，笑。

其次，中世纪军队的构成与体制的变化使得骑士的阵容显得过时。事实上，一群骑士不再是一支军队，而是一伙儿没有秩序，没有纪律，没有共同目标的偶然走在一起的冒险家。这三个没有注定要给予骑士们所不想要的结果，注定达不到他们想要的目标。在百年英法战争中，英国人在班诺克伯恩 [Bannockburn] 战役中战败，法国人在克雷西（Crecy，在法国东北部近海处，1346年，英国军队在这里击败了法国守军。克雷西战役是百年战争初期所进行的一场重要战役，此后英军即向法国腹地推进）和普瓦提埃 [Poitiers] 战役中战败，正是因为骑士的愚蠢无能而使自己变成了一群乌合之众，他们所追求的是个人荣耀，而不是共同胜利。像英国的爱德华三世和法国的查理七世这样一类民族国家的国王，开始发现很有必要把封建征兵体制完全搁在一边，而建立有长矛手，弓箭手和常规骑兵所组成的新型的职业化军队。"在整个战争期间，骑士制度尽其所能来维持自身的存在——但是越来越多的问题是由无产者的部队靠组织起来的力量和正规军队的效能来解决的。"



第三，可能也是最重要的原因，火药作为一种军事力量，对骑士是一个致命的打击。火药的发明毁掉了穿盔戴甲的骑士的作战能力；日益富有的城市市民从火药中找到了一种防御侵略的新方法。大炮使男爵和骑士坚不可摧的城堡变成一种固定靶子和历史遗迹。城堡的重要性开始比不上邻近的城镇。在第七次十字军东征期间，萨拉逊人于1249年使用了火药，这使得路易九世手下的骑士们所穿戴的盔甲大为贬值。当炮弹在战场上飞过时，盔甲不但没有发挥作用，而且变得更加麻烦；它成为一个陷阱，不幸的士兵根本无法逃生。

1455–1485年在英国爆发了可怕的玫瑰战争，这场战争是英国封建贵族间为争夺王位的混战，因兰加斯特家族的族徽为红玫瑰，约克家族的族徽为白玫瑰，故名。战争虽然给社会带来了巨大灾难与动荡，但也使得封建贵族的实力消耗殆尽，结果王位由兰加斯特家族转入约克家族，为英国的政治统一和王权加强扫清了障碍。"在这场战争中，一切有关荣誉和怜悯的规则，均在王朝仇恨的恶魔般的放荡中被一扫而光。"



▲在弩箭的威力面前，曾经让骑士变得无坚不摧的盔甲却成为了致命的累赘。



▲火枪的出现是骑士制度衰落的征兆。

困扰着16世纪整个欧洲的事件是所谓的宗教战争，该战争开始于16世纪20年代后期，由马丁·路德（对高中世界史稍微有印象的同学应该不会不记得吧？）宗教改革所引发的农民战争，新教诸侯与天主教诸侯之间的混战以及城市的一系列新教改革运动。"在这场战争中，地狱怒火在暗杀，变节，阴谋和叛乱的喧闹声中被释放了出来，在这一背景下，每一种骑士思想均受到了否定。"毫无疑问，由中世纪基督教的解体所产生出来的问题；由近代民族国家体系的形成所产生出来的问题；由强大君主制的确立所产生出来的问题；由一个商业中等阶级的崛起所产生出来的问题；由新世界的发现所产生出来的问题——"这类问题太多并且影响太大，它们也直接地影响到太多的人，以至于无法由穿戴盔甲的骑士在安排得井井有条的竞技场上进行一对一的决斗——由侍从们来服侍，由女士们来观看——的方式来加以解决。"

曾经有一段时间的欧洲，一个未经训练的农民只用一把十字弓就可以杀死一个全副武装，久经训练的骑士，于是教皇不得不下令禁止使用十字弓，或许这时就是骑士衰落的标志；当骑士们不再与异教徒进行神圣的作战时，而是开始与同样信仰基督教的其他领地的骑士进行内耗时，或许就是骑士开始衰落的标志；当一群重甲骑士被成吉思汗的轻装骑兵砍翻在地时，或许就是骑士开始衰落的标志；当一个骑士的训练和装备费用高昂得能同时养得起好几个职业化军人时，或许就是骑士开始衰落的标志；当几乎所有人从某种程度上认为骑士以及其制度存在的象征性远远大于实际效用时候——戴盔甲的花瓶，或许就是骑士开始衰落的标志。

骑士制度的延续 Sequel

尽管骑士制度从14和15世纪实际的战争艺术中消失，可是它还徘徊在教育中（可以说，它牢牢地固守在这一领域里），残存于行为举止，道德，社会，宫廷和统治阶级的各种关系中。"实际上，骑士制度的影响非常深远，它作为一种生活方式，曾支配着男爵和骑士集团的思想意识，这一集团并不满足于保留荣誉，虔诚，礼节等一般性准则，他们还以新的方式把这些准则应用到新的情况中去。"他们尽力继承，振兴，甚至扩大业已过时的骑士制度，使之具有新的内涵。他们以比过去更为正规的方式去训练侍从；它们在骑士阶层的成员中详尽地叙述礼仪规则；他们以一种史无前例的壮丽气派来赞美他们的男青年进入骑士生涯；他们以一种无与伦比的规模来组织骑士比武；他们花了很大的力气发展了纹章学，这一学科在盔甲被扔弃以后，就变成了毫无用处和毫无意义的矫揉造作。于是文学便担当起振兴的重任，它帮助人们给即将"灭亡"的骑士制度注入新的活力；可能也只有在文学中骑士与骑士制度才能达到完美与理想的高度吧。关于文学和骑士，这里先带过不提，后面会有一段文字来简单概述一下骑士文学。什么？你说为什么只是简单概述？哈，如果详细说明就另起炉灶再写一篇文章了，那个一两句话说不清楚……你懂的……

不过，在比武中最重要的是，观赏性的新骑士团实际上被建立起来了。因为他们相信远古的传统是可以继承下来的，例如像英格兰的嘉德骑士团[the Garter,1349]，萨瓦的天使报喜骑士团[the Annunciation in Savoy,1392]，勃艮第的金舰骑士团[Golden Fleece,1429]，法兰西圣米迦勒骑士团[St.Michael,1469]和圣灵骑士团[Holy Ghost,1578]，等等，都是伴随着庄严和场面盛大的仪式而成立的。近代骑士团的数量，有一个罗马军团那么多(大约5000人左右，汗……)。



▲尽管骑士制度早已衰落，其残留下来的文化本质却以另一种形式得到传承。

我个人觉得后来骑士团逐渐变成了一种荣誉团体的性质，例如：当弗朗西斯一世于1496年举行的仪式上授予亨利八世法国骑士

团的勋章，这种举动表明随后的骑士团甚至连观赏性都逐渐失去了，骑士仅仅化为一枚勋章而已。即使在现代的阅兵式上我们都很少看见骑兵出现……如果你看过19或是20世纪法国文学作品的话，应该记得有些作品中会说某人因为某项功绩或者说对社会做出了杰出的贡献等等因由，政府便会授予他某某骑士团的荣誉称号，勋章，绶带和骑士资格；就好比你因为足够多的学术或科研成绩可以当选院士一个道理，当然前提是你要具备一定的资格。

关于骑士的延续，还有一个比较有意思的事物，估计各位同学之前未必注意过，我们不妨来看看：中世纪的骑士也会在和平时期里离开他们建在高地上的很不舒适（从建造城堡最初的目的来看确实是这样）的城堡，下到城镇里来建房，并把盾牌连同战袍挂在门口上，这样，旅行者就会知道从哪里能够找到休息的场所和要更换的驿马。这便是欧洲客栈大门口上面的招牌的起源：红鹰，金狮或灰熊。如果你有机会到欧洲的某个小镇或者至今依然保留有许多古老风俗的地方去旅行，不妨和客栈的老板聊聊，因为你会发现很多客栈的老板很有可能仍然是贵族，他们客栈上的招牌还是盾形纹章。

关于骑士与骑士制度的批评和评价

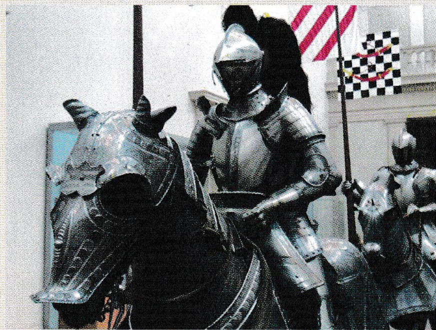
Decry & Assess

“如果有人要我说出哪一种精神配得上是反基督的邪恶精神的话，我会说是那是骑士精神——它穿上了“堕落天使”的外衣，到处诱惑慷慨的人们，因而面目更加可憎。”

巴克尔称骑士制度是“一种有害的制度”，它“激活了修士的迷信与士兵的放荡”；他认为这种制度“给社会带来了最大的罪恶”。弗里曼把它与封建制度一起谴责，认为这种制度“用根据一个排外性阶级的利益设计出来的纯粹个人的义务取代了一位诚实人士和一名善良公民的更为朴实的义务。”还有人把骑士制度轻蔑的贬斥为“一种高贵感情，英雄主义，爱情和殷勤礼貌的逼真仿制品，在它面前有关高尚的一切深度和现实性都消失了，因而给最粗野的放荡，最狭隘的等级精神以及对人类苦难最残酷的冷漠留下了空间。”

“骑士制度的意义何在？难道不就是用优雅的举止来掩盖邪恶，自私及对人类权利的蔑视吗？”

一种制度如果遭到这么多人的严厉痛斥，就必定存在着某些明显的缺陷。这些缺陷是什么呢？要找到它并不难。就其中世纪的形式而言——即在12及13世纪的盛行期，和在14及15世纪的衰落期——骑士制度有如下恶习。



首先，它为了自身的缘故美化战争；鼓吹战争是一名绅士值得去从事的惟一职业；热衷于暴力流血，轻视人类的苦难（用今天的话说就是缺少人道主义精神……）；与此同时，由于过度强调个人主义，导致军事手段的效率极低，因而便耽误了而不是推动了战争科学的发展与演进。

第二，它是一种排外的阶级制度；它在骑士团与老百姓之间设下了一道难以逾越的鸿沟，把行为准则与礼节限制在自己阶级的成员内；它对社会的弱势群体产生了一种蔑视态度，不尊重他们的感情，这也就解释了为何农民暴动和札克雷农民起义（1358年法国北部爆发的一场农民起义，起义者提出“消灭所有贵族，一个也不留”的口号。起义维持一个多月，最后被镇压）等报复性事件会频频出现。概括起来就是四个字：“脱离群众”。

第三，当它与宗教结合后，它的宗教生活立刻就变得拘泥于形式，流于表象并具有蒙昧性质。一方面，它专注于仪式和外在的戒律；另一方面，它对所谓的异教徒展开了无情的斗争，对异端力量发起了十字军式的讨伐，迫害并镇压思想自由。宗教裁判所在骑士制度中找到了一种最适用和最残暴的工具。

最后，在改善行为举止的外衣之下它隐藏着一种卑鄙和极其不道德行为准则——鼓励并歌颂男女之间不正常的违背伦理的关系。

无疑，这些严厉的指控与批判，足以使我们打消把中世纪骑士制度看成是一种理想生活方式的念头。看了以上这么多严苛或者说是近似歇斯底里的指责，与广大同学对骑士最初的印象是不是有很大反差呢？无需诧异，无需失望，无需着急，我们接下来便换个角度来继续谈论它。或许下面就有你所期待的比较客观的而接近真实的答案哦。

“对于这种过分严厉的批判应当适可而止，



因为我们的对比标准不应该是现代较为开明的宗教和思想，而应该是骑士制度出现以前的那种充满迷信和野蛮的较低级的文明状态。”必须指出：在战争中，在信仰上，在行为举止上，甚至在道德上，骑士制度比起它之前的黑暗时代的野蛮行为是进步的。“它明显具有一种向上发展的趋势；它不断朝着更完美时代的光明与自由迈进。尽管有时它会以一种粗俗的和原始的形式出现，但它还是展现了美德与高雅，这些美好的东西在后来的基督教社会文化中像美丽的花朵一样绽放在人类面前。”如果能够“去其糟粕”的话，并由受过教育的基督徒的良心加以提炼，通过公立学校，大学，军队，教堂以及伦理道德组织的作用，它便可以把一种具有高尚原则和高贵先例的无比贵重的宝藏传给我们，或许这也是它最大的精神遗产。我们称之为现代的骑士精神也不为过。

什么才是纯粹和理想形式下的骑士制度的典型美德呢？我们知道骑士制度是由三个因素构成的，即战争，宗教和对妇女献殷勤。三项中的每一项分别强调和赞美了真正骑士的基本品质。在中世纪的德国，德语通常使用Herrendienst[为领主效劳],Gottesdienst[为上帝效劳],Frauendienst[为女士效劳]等三个词来概括骑士的这三项内容，由此可见一斑。根据其军事的特点，骑士主要有三个美德，即勇气，忠诚和慷慨。从其宗教信仰中得出三个次要的美德，即对教会的忠诚，服从与贞节。而从其天生的社会性方面则引出了三个第三位的美德，即彬彬有礼，谦卑，仁慈。从理论和原则的角度看，无论如何，骑士制度强调的是骑士的责任和义务，而并不是权利与特权。它在理论上提出了一种很高的荣誉标准，并坚持不折不扣的维持下去。它要求忠诚，可靠，忠于誓言和承诺，任何获益的诱惑或藉口都不能改变这种承诺。它需要具有慷慨赠予的豪爽胸怀，即使这样会使捐赠者陷入穷困潦倒之中。它要求遵守宗教信条，按时参加宗教圣事；它完全接受天主教的信仰；完全服从教士权威及其精神指导，作为上帝选民的完美机构中的一员，要尊重婚姻誓约（咳咳……）。“它灌输了殷勤礼貌的精神，即一种建立在衷心体谅和真正尊重基础上的良好的行为举止的准则，这种准则的内容被大量地加入到社会生活的交际当中。”殷勤礼貌——特别是男人对女人的殷勤礼貌，虽然在基督教出现以前就曾经出现过，

但它在一个艰难困苦的时代和世界里却是一种完全崭新的甚至让现代人眼睛都为之一亮的事物。

"它在高雅，迷人和和蔼可亲方面不同于单纯的礼节，礼仪或者文雅，后者是在拥挤和商业化的城市人口当中进化而来的一种良好的行为方式。"最重要的是，骑士制度反复灌输社会服务的理想；不计报酬的服务，仅仅是因为一个誓言。关于骑士服务于社会的精神，我觉得真的值得我们现代每一个人去认真思考，学习，体会与实践，也许不一定每个人都有机会成为义工或是志愿者，但我相信，当你随手把喝完的饮料瓶儿丢进有可回收标志的垃圾桶时，你就是在为社会服务，这里都不敢奢求其它更需要服务精神才能完成的事情。这种服务，无论多么卑贱，都不会降低人格和遭到轻视；强者为弱者服务；男人为女人服务；政府为民众服务；有钱人为穷人服务；地位高的人为地位低的人服务。

因此，"即使在骑士制度达到其鼎盛阶段，并开始逐渐暴露出其严重的和可悲可叹的甚至是致命的缺陷时，这种制度仍拥有荣耀的和值得尊敬的名声，它的准则，在剔出了中世纪特有的偶然因素之后，便是属于有助于人类进步的最高贵和最辉煌的宝贵遗产之一。"

骑士文学 Literature



▲讽刺的是，最容易为人所记住的骑士文学《堂吉诃德》本质上却是反骑士文学的。

关于歌颂和描述骑士们日常生活与冒险故事的文学作品的源头，应当是中世纪吟游诗人和传奇作家所写的长诗与传奇故事。

最古老的法国叙事诗《罗兰之歌》为我们描绘了法兰西骑士的第一幅全身肖像画，该叙事诗可以追溯到11世纪末或12世纪初。这首诗讲的是查理曼大帝时期的一个历史事件，它发生在该叙事诗形成前三个世纪：查理曼征服了西班牙后，在越过比利牛斯山脉回法国的途中，罗兰指挥的一支断后部队，在龙塞斯瓦[Roncesvaux]关口遭到了袭击并被打败。叙事诗把8世纪的武士改造成一位民族英雄形象，他反映出早期十字军时代的所有理想与渴望。艺术家和雕塑家带着对他的尊崇而工作，经过多个世纪以来的艺术加工，诗人把他抬高到理想骑士的地位。

西班牙最伟大的作家（没有之一）米格尔·德·塞万提斯·萨维德拉[Miguel de Cervantes Saavedra],1547–1616年，出身于没落贵族家庭（他不是骑士……）。曾在与土耳其人的战斗中负伤，回国途中一度被海盗所俘。回国后在极度贫困的状态下从事写作。代表作长篇小说《唐·吉诃德》[Don Quixote]通过一个过时的骑士游侠的冒险故事，广泛表现当时西班牙的社会生活，是欧洲早期典型的现实主义小说。这里就不再过多介绍这部名著了，我想现在应该没有还不知道的这部小说的人吧？有兴趣而且有时间的同学可以找来读读看……总之呢，"塞万提斯是一名骑士制度的热爱者，尽管他具有文艺复兴的批判精神和态度，但他还是保留了骑士制度的本质内容。"

以及前面提到过的波兰作家亨利克·显克维奇的《十字军骑士》，光看书名——书的主要内容就不言而喻了。书中不但有对骑士日常生活的描述，还有不少战斗场面的详细描写。小说快结束时有一场大规模的骑士会战的全景描写，非常精彩；想了解骑士如何战斗以及那个时代社会风貌的不妨一看，总之这里不赘述，有需要的自己去网上找找。

可能有一些广大同学都非常耳熟能详的作品没有提及，这是因为我个人觉得有些作品最开始的起源并不是在骑士制度已经成熟的时期，甚至有没有骑士这一概念都值得商榷，而是不断经过处于骑士制度繁荣阶段的，受骑士文学作品影响人的加工，才赋予它们所谓骑士文学的特征。

游戏 Game

▼《骑马与砍杀 火与剑》某种程度上反映了骑士制度在火枪刚诞生时遭遇到的冲击。



推荐两款比较好的能够表现骑士战斗的游戏。毕竟这是本源于游戏而又高于游戏的杂志，笑……

《骑马与砍杀》，在游戏中你可以扮演多种角色，当然肯定有骑士这一职业。本作的最大特点从名字来看就表露无遗，想体验"骑马打架"的同学千万不可错过。现实中的马不但难骑而且死贵……到了游戏中学骑马其实并不难，但是想要玩儿好这款游戏，你还是需要多多练习和熟悉马上战斗，这游戏的确抓到了马上战斗的不少细节；比如冲锋时的惯性啊，陷入敌阵时马儿受惊啊等等。总之有待各位同学去"亲手"体验了。

另一款是由Creetive Assembly英国分部制作的《中世纪2：全面战争》，堪称是近年来历史游戏的巅峰作品，其气势恢弘的画面和对中世纪政治，军事及宗教的细节模拟，将策略游戏的深度和内涵提升了一个档次。如果上面那款是单兵作战，那么这款游戏就是可以让你指挥大规模骑士团的会战了，阵形，战术，也够你琢磨的了。只要见过那么多士兵同屏，你肯定会热血沸腾的。

附录 Add

历次十字军东征简介



公元 1095 年 11 月，罗马教皇乌尔班二世在法国克勒芒宗教大会上说："在东方，穆斯林占领了我们基督教教徒的'圣地'（耶路撒冷），现在我代表上帝向你们下令、恳求和号召你们，迅速行动起来，把那邪恶的种族从我们兄弟的土地上消灭干净！"教皇还蛊惑人们："耶路撒冷是世界的中心，它的物产丰富无比，就像另一座天堂。在上帝的引导下，勇敢地踏上征途吧！"十字军东侵前后进行了 8 次。

●第一次十字军远征 (1096—1099 年)，参加的约有 10 万人。骑士十字军兵分 4 路，1097 年会合于君士坦丁堡，旋即渡海进入小亚细亚，攻城夺地，占领了塞尔柱突厥人都城尼凯亚等城，大肆掳掠，于 1099 年 7 月 15 日占领耶路撒冷，接着按欧洲国家模式，在地中海沿岸所占地区建立若干封建国家。十字军横征暴敛,促使人民不断起义,政权动荡不定。

●第二次十字军远征 (1147—1149 年)，是在法国国王路易七世和"神圣罗马帝国"皇帝、德意志国王康拉德三世率领下进行的。塞尔柱突厥人于 1144 年占领爱德沙，是这次远征的起因。出动较早的德意志十字军在小亚细亚被土耳其人击溃。法国十字军攻占大马士革的企图也落了空，故这次远征未达到任何目的。

●第三次十字军远征 (1189—1192 年)，是在"神圣罗马帝国"皇帝红胡子腓特烈一世、法国国王奥古斯都腓力二世和英国国王理查一世率领下进行的。腓特烈率其部队，沿上次远征的陆路穿越拜占庭。法国人和英国人由海路向巴勒斯坦挺进，途中占领了西西里岛。由于十字军内部矛盾重重，此次远征也没有达到目的。德意志十字军（最初约 10 万人）一路上伤亡惨重，冲过了整个小亚细亚，但红胡子在横渡萨列夫河时溺死，其军队也就随之瓦解。腓力占领了阿克拉（阿克）港后，于 1191 年率部分十字军返回法国。理查在叙利亚取得了一定的成果，攻占了塞浦路斯，并建立了塞浦路斯王国，以后，于 1192 年与埃及苏丹萨拉丁签订和约。据此和约，从提尔（今苏尔）到雅法的沿海狭长地带归耶路撒冷王国所有，耶路撒冷仍然留在穆斯林手中。

●第四次十字军东征(1202 年 -1204 年）由教皇英诺森三世发动。目的本是要攻占穆斯林所控制的埃及，作日后行动的基地。十字军主要由法国和意大利贵族组成，在没有足够的金钱付给威尼斯人以便渡海到埃及的情况下，十字军按威尼斯贵族将领的建议转去攻打扎拉城（现克罗地亚的扎达尔）。并利用拜占庭国内的纠纷转而攻打君士坦丁堡，在抢劫和破坏后血腥屠城三天。大战过后，威尼斯占去拜占庭帝国八分之三的领土（包括爱琴海，亚得里亚海沿岸许多港口和克里特岛）。而十字军则以君士坦丁堡为中心建立了拉丁帝国和两个附庸于君士坦丁堡的拉丁帝国的国家，分别是雅典公国和亚细亚公国。

●第五次十字军东征(1217 年—1221 年)。1213 年 4 月 19 日，教皇英诺森三世要求信徒组建一支新十字军。不过，此教令得不到欧洲的君主们支持。于是，教皇要求教士进行布道宣传，将信徒、社会地位较低的贵族和破落的骑士加入十字军。1215 年 11 月，教皇在拉特兰大堂主持召开了宗教会议，宣布组建一支以攻打埃及为目标的十字军，通过战胜埃及的穆斯林王朝进而重新夺取耶路撒冷。1217 年，十字军先到地中海东岸的十字军城市阿克开拔。途中，君士坦丁堡拉丁帝国年迈的皇帝约翰、塞浦路斯的于格一世和安条克公国的王储博希蒙德四世也加入支持。其间，十字军按惯例沿途掳掠。在 1218 年 6 月，开始包围达米埃塔。但在几个月的战争中，疾病困扰着十字军。适逢此时，穆斯林苏丹阿迪尔死了。1219 年 11 月，达米埃塔失守。十字军终打开了胜利之门。1221 年，十字军企图进攻开罗。战役中，穆斯林军队借尼罗河水截断十字军的路，并包围十字军。9 月，穆斯林收复达米埃塔。第五次十字军战争终告失败。

●儿童十字军 ,1212 年，在教皇和封建主的哄骗下，三万名儿童组成了一支十字军（Children's Crusade，也称童子军），历史称之为儿童十字军。儿童十字军在法国马赛启程渡海，准备完成大人们未竟的事业。最终，这些孩子不是在风暴中葬身大海，就是被船主给贩卖到埃及。在德国，儿童也是受骗参军。大部份儿童因饥饿和疾病死在途中，其他则流浪乞讨。最不幸的几千个儿童被拐卖。



●第六次十字军远征 (1228—1229 年)，是在"神圣罗马帝国"皇帝腓特烈二世率领下进行的，这次远征使耶路撒冷在 1229 年暂回到基督教徒手中,但 1244 年又被穆斯林夺回。

●第七次十字军东征（1248 年—1254 年），由法国国王路易九世发动。十字军很快便攻取了达米埃塔，但却陷入被瘟疫折磨的境况。熬过瘟疫后，十字军进攻开罗。十字军被由将领拜巴尔率领的奴隶骑兵（马穆路克）打败。结果，路易九世的弟弟阿图瓦伯爵被杀，路易九世被俘。1250 年，当时的苏丹被其马穆路克军官推翻，故法国以大笔赎金赎回路易九世。但直到 1254 年，路易九世和与他的士兵才能被释放回国。

●第八次十字军东征（1270 年）由法国国王路易九世领导，进军突尼斯。十字军在突尼斯登陆不久，路上发生传染病，路易九世染病身亡。路易九世的儿子兼继承人腓力三世马上下令撤退。十字军撤退而告失败收场。

后记 Postscript

"西欧中世纪的骑士制度，不是一种单纯的军事制度，它与封建等级制，封建庄园制和封建农奴制密切相关，它甚至与天主教的教会组织和修道体系也存在着千丝万缕的联系。总而言之，它是西欧封建制度一个不可分割的组成部分，其历史意义和文明影响早已引起西方学界的高度关注。"以上纯粹是学术用语，大家看过心里有数就行，下面才是我想说的，在这个消费性阅读的时代，你每天都在消费阅读，不管怎样，都希望这篇文章能让读者朋友有所斩获吧，至少能让各位同学对骑士与骑士制度的了解更全面更接近真实一些，至少感到"阅有所值"。最后要感谢几位友人对这篇文章的支持，小谢，小胖，Tony，谢谢你们肯花时间读完并提出意见的说。

小编与上帝

《游戏·人》第44辑 读者调查

1. 您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章，以及您希望减少版面的版块内容。
2. 您对新增的“东瀛采风”栏目是否满意，有何意见与建议？
3. 您是通过何种渠道买到本期杂志的？
4. 您希望《游戏·人》进行哪些方面的改进与变化，希望更多地看到哪些类型与主题的文章？

Email 地址：gamer@ucg.cn



我们需要您的意见，请不吝赐教，帮我们做出更精彩的《游戏·人》！

参与本次读者调查，将有机会获得我们送出的 PS Vita 豪华纪念册，以及 ACG 精美周边刊物！请在致信的同时，附上您的礼品邮寄地址。

当我们还在缅怀夏日的点点滴滴，冬天的脚步声又悄然而至。纯白的序曲在耳边奏起，广袤的大地与渺小的自己都慢慢披上冬装，因为我们想留住体内的那份温暖、那份感动。而音乐的妙处在于，即使外面的世界再寒冷，它也能将暖意传达至内心深处。戴上耳机，让音乐和歌声与我们做伴，度过这个平淡却又不平凡的纯白冬季。

序号	曲目	出自	演唱者
1		跨平台游戏《战地 3》主旋律	–
2	CHANGE！！！！	TV 动画《偶像大师》片头曲	765 事务所全体偶像
3	oath sign	TV 动画《Fate/Zero》片头曲	LiSA
4	Beauty of Destiny	TV 动画《女神异闻录 4》片尾曲	平田志穗子
5	Light My Fire	TV 动画《灼眼的夏娜》片头曲	KOTOKO
6	My Dearest	TV 动画《罪恶王冠》片头曲	supercell
7	ゼロ	PSP 游戏《最终幻想 零式》主题曲	BUMP OF CHICKEN
8	黄昏	PS3/Wii 游戏《战国 BASARA 3 宴》结尾曲	Do As Infinity
9	雪华	TV 动画《C3 魔方少女》片尾曲	喜多村英梨
10	约束の场所	跨平台游戏《最终幻想 X Ⅲ -2》主题曲	福井舞
11	おかえりなさい	TV 动画《玉响》片头曲	坂本真绫
12	凛として笑く花のように	专辑《花凛》收录曲	Suara
13	歌に形はないけれど	初音 2011 感谢祭演唱会曲目	初音未来
14	Mad World	X360 游戏《战争机器 3》主题曲	Gary Jules
15	Power	跨平台游戏《黑道圣徒 3》宣传曲	Kanye West



《游戏·人》第四十四辑音乐 CD 介绍

1 《战地 3》主旋律

作曲：Johan Skugge & Jukka Rintamaki



这首主题曲很符合《战地 3》的整体风格，乐曲前一段很平淡，中间一段比较激昂，最后回归平淡，正像一场战争的整体走势。另外，本作的音乐没有刻意追求慷慨激昂，很符合《战地 3》注重真实的特性，这点很重要。

2 CHANGE！！！！

作曲：内田哲也　作词：yura　演唱：765 事务所全体偶像



在 TV 版动画以及 PS3 版《偶像大师 2》发售的双重推动之下，最近《偶像大师》在玩家之间的人气再次飙升。这首由 765 事务所全体偶像演唱的《CHANGE！！！！》来自 TV 动画最近的 OP，歌名与内容均寓意着积极向上的改变与升华，这既是偶像们的目标，同时对生活的一种乐观的启发——改变自我、改变世界！

CHANGIN' MY WORLD！！
変わる世界輝け
CHANGIN' MY WORLD！！
私の世界私のモノ CHANGE！！

きらめく STAGE
イベント グラビア CM
TV で SHOW TIME?
始まり续く STORY
何度 NG でも
どんなライバルだって
負けないで TRY AGAIN

立ち上がる STREET
ENCORE はない LIFE
一度の LIVE
进め！！どこまでも
SHOW MUST GO ON ☆ 321
CHANGIN' MY WORLD！！
変わらない梦描いて
CHANGIN' 今を！！
好きに自由に変える READY！！
CHANGIN' 前を！！
新しい未来追いかけながら
私らしい私でもっともっと

DREAM COMES TRUE

仕事終わり
ひとりで归る途中
たったひとつ溜息が零れた……
何かを変える时
何かを选んだ时
それは顽张る时
さあ笑ってごらん
私とゆう PRIDE
思いっきり FLIGHT
出来る！！いつまでも
SHOW ME HAPPY 123
CHANGE IN MY WORLD！！
止まらない爱探して
CHANGE IN 今を！！
好きな自分に変えて LET'S
CHANGE IN 真上を！！
新しい今日翔ばたきながら
思うままありのままずっとずっと
I LOVE ALL

世界は変わってく……
子供が大人になる样に (EVERYBODY)
でも大丈夫 (EVERYTHING)
終わりじゃない
初めてになる始まり

321 CHANGIN' MY WORLD！！
変わる世界輝け
CHANGIN' MY WORLD！！
私の世界なんだから
CHANGIN' MY WORLD！！
変わらない梦描いて
CHANGIN' 今を！！
好きに自由に変える READY！！
CHANGIN' 前を！！
新しい未来追いかけながら
私らしい私でもっともっと
DREAM COMES TRUE
I LOVE ALL
ラララ……

CHANGIN' MY WORLD !!
不断改变的世界 闪出光芒吧
CHANGIN' MY WORLD !!
把我的世界 我的所有也一起改变!!

闪烁灿烂的舞台
宣传活动，拍写真，拍广告
还有上电视 SHOW TIME
不断始动的故事
纵使吃无数次 NG
遇上怎样的竞争对手
也不要轻易认输 TRY AGAIN
振作起来吧

人生没有 ENCORE
一生只有一次的现场体验
去吧!! 无论要到哪里
SHOW MUST GO ON ☆ 321

CHANGIN' MY WORLD !!
描绘着未曾改变过的梦想
CHANGIN' 把此刻改变!!
自由变成自己喜欢的 READY !!

CHANGIN' 把未来改变!!
在追赶著革新未来的同时
要贯彻自我 让更多更多的
梦想变成真

工作完毕
独自回家的途中
一个人唉声叹气 ...
有什么需要改变的时候
需要作出选择的时候
那就是我们需要加油努力的时候
来吧 来笑笑看

值得骄傲的我
尽心尽力往天飞翔
无论甚么事 都能做到!!
SHOW ME HAPPY 123

CHANGE IN MY WORLD !!
去寻找那不会停止的爱
CHANGE IN 把现在改变!!
变成一个值得喜欢的自己
LET'S CHANGE IN 推向顶峰!!
在革新的日子里展翅遨翔

随心所想 如实地 一直一直
I LOVE ALL

世界一直在改变 ...
好像小孩要变成大人一样 (EVERYBODY)
不过 没问题的 (EVERYTHING)
这不是所有东西的终结
是每个人始动的开端

CHANGIN' MY WORLD !!
不断改变的世界 闪出光芒吧
CHANGIN' MY WORLD !!
因为这是属於我的世界
CHANGIN' MY WORLD !!
描绘著未曾改变过的梦想
CHANGIN' 把此刻改变!!
自由变成自己喜欢的 READY !!
CHANGIN' 把未来改变!!
在追赶著革新未来的同时
要贯彻自我 让更多更多的
梦想变成真
I LOVE ALL

3 oath sign

作曲：渡边翔　作词：渡边翔　演唱：LiSA


狼来了推荐

这首TV动画《Fate/Zero》片头曲的内容以及由LiSA通过唱功而营造出来的意境，映射隐藏在圣杯战争背后那些污秽不堪的事物。虽然“《Fate》系列”的故事大都偏向于阴暗，但歌词的总体意旨是鼓励人们在残酷的现实中积极向上。曲子大体上由三部分构成，先是述说着现实的无奈或沉醉在空想的自我满足中，然后表现出对这种现状的不满，最后再励志舍弃软弱的过去并强势地打破各种束缚以寻求救赎。尽管在这一次圣杯战争的最后，谁都没能获得救赎……

繰り返す世界 何度手を伸ばしたら
儚い泪は黑い心溶かすの?

芽生え出した思いが胸に响いたなら
君の邻でずっと変わらず守るだろう

堕ちた希望を拾って明日に系いでゆけば
络まった歪な愿いだってほどける

光をかざして踌躇いを消した
あげたかったのは未来で
泣いてる夜抱いたまま叹きを叫んで

踏み入れた足を远くの理想が
そっと愈してゆく
确かな绊を强く握り进もうどこまでも

秽れきった奇迹を背に

创られた想い触れればなによりも
温かくて现实が霞み始める

狂い出した世界に问いかけ续けても
答えなんて出ないってもう君は知っていたの?

泣いて渗んだ愿いは决して摇るぎはしなくて
ただそっと痛みを终わりなく与える

哀しみを知って喜びを知った
弱さは君を変えて
立ち止まった时 剥がれすべてを坏した

届くはずのない言叶を托して

见えた瞳は
何を感じて远ざけるの?
心隐すように

今ここにいる意味
教えてくれたなら
强くいられる 变わらずいつも

光をかざして踌躇いを消した
あげたかったのは未来で

泣いてる夜抱いたまま叹きを叫んで

踏み入れた足を远くの理想が
そっと愈してゆく
确かな绊を强く握り进もうどこまでも

迷いなんて目を开いて
振り拂って手を伸ばそう
秽れきった奇迹を背に

在这往复轮回的世界中 究竟需要多少次地尝试
飘渺的泪水才能融化那污秽的心灵?

若萌生的思念仍在胸间回荡的话
我会在身旁永不改变地守护着你吧

拾起遗落的希望并将其与明日连通起来
纠缠扭曲的愿望也会迎刃而解

高举光芒 不再犹豫
最想要的是在未来
在夜里与你相拥而泣 尽情地悲鸣

向遥远的理想迈出的脚步
悄然间得到了治愈
紧握住牢固的羁绊前进 直到天涯海角
背负着污秽不堪的奇迹

触碰那些空想比任何事物都要温暖
现实因此蒙上了迷雾

就算是不停地追问着这个狂乱不已的世界
也没有一个答案 不过你还是很想知道的吧?

这被泪水渗透着的愿望绝不会动摇
只是永无止境地悄悄痛苦着

因为知晓悲伤才懂得快乐
软弱令你改变
在停下脚步的那一刻 将其丢弃并彻底地摧毁

将无法传达的语言托付
可以看清的瞳孔
感觉到什么远去了吗?
就像把心托付出去一样

现在存在于此的意义
是你教给了我
无论何时都不会改变这份坚强

高举光芒 不再犹豫
最想要的是在未来
在夜里与你相拥而泣 尽情地悲鸣

向遥远的理想迈出的脚步
悄然间得到了治愈
紧握住牢固的羁绊前进 直到天涯海角

迷茫的话就把眼睛睁开
用手拨开一切
背负着污秽不堪的奇迹

4 Beauty of Destiny

作曲：目黑将司　作词：Lotus Juice　演唱：平田志穗子

Let go of yourself
Free your mindset

no time to waste
but make you pace
it' s OK to remove copy and paste
I' m doing my way
you do it your way
don' t just follow your left find the right way
stereotypes
too many hypes
but I' m the epitome of new types
having the fear is power to my soul
cuz I overcome them
that' s how I roll

expose your thoughts
don' t be afraid of making mistakes
rules prevailing in
(some things that you cannot run away)
that may be your greatest rival
believe in faith and your heart
your true soul stop being
(you must face yourself sooner of later)
in the shades come on
out in the open sun

Beauty of the child of destiny
delightful days
are rich with density of love
thorny path
there' s no easy way for real bliss
so I keep fighting for
beauty of destiny

stand up and fight for your delight
lose sometimes but a cry is worth a dime to shine

(no one wins it all no oh)
don' t let one loss shut your lights down

extra coated with nice, hot syrup
my sweet flows make my life stirred up
I like to keep this fire so flared up
reasons I gotta fight but cheer up
taste of fear is taste of life
take for granted then you might taste the nightmares
be careful not to get impaired
have faith in what you do here and there
this age went from local to global to glocal
so called lifestyle evolved
beauty of change in time I revolve around it
this era I' m so involved
a lot nonsense did provoke me to write
and it got me so deep, changed my life
still struggling but keep the fist tight
mostly against me, my life

times you win times you lose
times you smile times you frown
times,
every moment' s add' n' multiple of life
(each sec counts, they mount to something)
at times you vision
times you' re blinded
times you listen
times you can' t hear what your heart really says
(you need to focus, don' t be fooled, by it)
in flow of city

Just Let go of yourself
Free your mindset
times you win
times you lose




洛克推荐

若说起一首近期最喜欢的ACG歌曲，那么洛克首推这首来自动画《女神异闻录4》的片尾曲——《Beauty of Destiny》。由于游戏原作的歌曲和BGM都是极高水准，和游戏整体风格十分协调，因此在动画播出前音乐就受到众多爱好者的关注。这首《Beauty of Destiny》依然由目黑将司作曲，平田志穗子演唱，曲长4分钟，旋律经历了由缓入急，再由急渐缓的阶段，配合覆盖全曲的重低音，如同一场突如其来的暴风雨，让人宣泄内心的压力，在歌曲中回想游戏中的点滴。

but at times you gotta bring the king' s ring
so follow the flow of century like twitter
prepare for the moment then be a heavy hitter
my voice is heard now even when I whisper
but I had to earn it the right to glitter
Mr. L to the J keeping it Mr. swagger right

Beauty of the child of destiny
delightful days
are rich with density of love
thorny path

there' s no easy way for real bliss
so I keep on fighting for
beauty of destiny

Beauty of the child of destiny
delightful days
are rich with density of love
thorny path
there' s no easy way for real bliss
so I keep on fighting for
beauty of destiny
gonna keep on fighting for beauty of destiny

放松自己
让你的思维扩散

珍惜时光
迈开步伐
尽情地甩开枷锁吧
我正在自己的道路
你也该走你的道路
不必左顾右盼
被定型
非议太多
但我是坚定的创新者

所有的恐惧都会化为我灵魂中的力量
因为我终将超越他们
那就是我的方式

率直地表达你的想法
别害怕犯错
常人遵循的规则
（有些事情你无法去逃避）
或许就是你最大的敌人
要遵循信念与你的本心
你的真实灵魂便不会
（你终究要面对真实的自己）

沐浴在亮丽的色彩中
让自己变得如同太阳般开朗

美丽的命运之子
快乐的日子
充满了命中注定的爱
前路难行
想要获得幸福并没有捷径
所以我一直努力争取
美丽的命运

为你的欢愉而战斗吧
纵然有失败的时候但留下的眼泪却
会晶莹闪光
（无人能够常胜不败）

别让一次挫折夺走了你眼中的光芒

满满地涂上棒棒，热热的糖浆
我那甜蜜的花朵让人生也变得激荡
让我心头的火焰熊熊燃烧
因为我还要继续努力地战斗
品尝恐惧便是品尝生命
偶有所得可能伴随着噩梦
别让自己的心受伤
要对自己的坚持有信心
无论是身边还是全世界都曾经历过
这种日子
这叫做生活态度的演变
我的身周环绕着变得美丽的改变时机
这便是我所生存着的世界

无数胡言乱语在挑衅着我去书写
深深影响着我，改变着我的生命
我不会放弃抗争也不会放松
在这充满了无数阻碍的生命中

你胜过也败过
曾笑过也曾皱眉
一次又一次
每一分钟堆叠成完整的生命
（每一秒都有着其意义）
你无数次心怀盼望
你无数次横冲乱撞
你无数次侧耳倾听
却无数次错过自己的心声
（保持专注，不要被愚弄）

在城市的人流中

放松自己
让你的思维扩散

你胜过也败过
曾笑过也曾皱眉
总有一天你会赢得国王的戒指
如同波动般地随着时代流动吧
准备好成为关键人物的那一刻
就算只是低语也能让人听到我的声音
想要闪亮就必须有所付出
从 Mr. L 到 J，一直要当 Mr. swagger
美丽的命运之子
快乐的日子

充满了命中注定的爱
前路难行
想要获得幸福并没有捷径
所以我一直努力争取
美丽的命运

美丽的命运之子
快乐的日子
充满了命中注定的爱
前路难行
想要获得幸福并没有捷径
所以我一直努力争取
美丽的命运
为了美丽的命运一直地努力吧

5 Light My Fire

作曲：ryo　作词：ryo　演唱：KOTOKO



由轻小说改编的TV动画《灼眼的夏娜》不知不觉已经出到了第3季，这次的主题曲依然由歌姬KOTOKO演唱，沿袭了一贯激昂而略带妖艳之美的电子曲风，但整体给人感觉更有张力，宛如释放火焰一般充满气魄。KOTOKO今年离开原唱片公司转而投身自己的音乐工作室，尝试的领域与挑战明显比以往拓宽了很多，令人非常期待今后她能为我们带来更多不一样的音乐作品。

今解き放て 秘めた想いを
无に归る现实 断ち切るために

运命が必然だとしたって
Nobody can predict what will happen
必死に抗ってくんだ
その瞳に映した 未来をこの手に

Shout out 己の存在
叫べ

君に闻こえるまで
そこからは 何が见える？
Light my fire

言叶にできない 无力で小さな
この感情を 仆らは知ってる

正解がどこにもなくたって
Nobody konws that only I know
この胸のうちで燃える

炎は决して消えはしない
そうだろう？

Shout out 守るべきもの
叫べ
终焉までの Time limit
乗り越えて 限界まで

Yahweh，who shall dwell in your sanctuary?
Who shall live on your holy hill?
Yahweh，who shall dwell in your sanctuary?
Who shall live on your holy hill?
Yahweh，who shall dwell in your sanctuary?

Who shall live on your holy hill?
Yahweh，who shall dwell in your sanctuary?
Who shall live on your holy hill?

Finally found 归るべき场所
ここよ 叫んで
二度と离しはしない

Shout out 声を上げろ
叫べ
たとえどんな困难が
この先に待ってようとも
Light my fire

此刻释放秘藏的情感
一切皆为斩断归于虚无的现实

纵然命运必然发生
也无人能预测即将发生何事
惟有拼死抵抗
誓将瞳中倒映的未来 紧握手中

喊出来吧 自身之存在
呐喊吧
直到传达你耳中
从此之后 可见何物？
点亮我的火焰

这份无力而微不足道的感情
无法以言语表述 我们都已心知

世间不存在正确答案
无人知道只有我知道
心底深处熊熊燃烧
那道火炎决不熄灭
没说错吧？

喊出来吧 应当守护之物
怒吼吧
终焉来临之际的期限
将其克服 直至极限
点亮我的火焰

Yahweh 谁将栖身于你的圣殿？
何人将栖身于你的圣山？
Yahweh 谁将栖身于你的圣殿？

何人将栖身于你的圣山？
Yahweh 谁将栖身于你的圣殿？
何人将栖身于你的圣山？
Yahweh 谁将栖身于你的圣殿？
何人将栖身于你的圣山？

最终找到 该回的归所
高呼就在此
再也不会离开
喊出来吧 抬高嗓子
呐喊吧
哪怕重重困难
守候在前进的道路上
点亮我的火焰

6 My Dearest

作曲：ryo　作词：ryo　演唱：supercell



初音未来的成功，不仅捧红了V系家族，也捧红了不少同人歌手，而supercell无疑便是其中的佼佼者。supercell的主创是ryo，凭借一系列初音未来的当红歌曲，最终成为了有11人之多的音乐团体。从2007年发表《メルト》，到2009年在SONY MUSIC发售出道专辑，supercell可谓是平步青云。10月新番中颇受人关注的《罪恶王冠》也正是看中了它的潜力，才让supercell一手包办了动画的片头曲、片尾曲和插曲。在片中这些歌曲借女主角祈之口缓缓唱来，从第一话一开始便紧紧吸引了观众，时而适缓时而激烈的节奏也和剧情紧密在结合一起，成为本片最大的看点之一。

so，everything that makes me whole
今君に捧げよう
I'm Yours

ねえ こんなに笑えたこと
生まれて初めてだよ
きっと私はね
この日の为に间违いだらけの
道を歩いてきたんだ
ずっと一人で

远く远くどこまでも远く
君と二人 手を取って永远に
どこまでだって行けるはず
もう一人じゃないと君はそう言い
また笑う

守るべき大事なものが今あって
だけど成すすべもなく立ち尽くす时は
可能性を失って暗暗が君を覆い隐し
绝望に饮みこまれそうな时は
私が君を照らす明りになるから
例えこの世界の王にだって消せはしない
so，everything that makes me whole
今君に捧げよう

I'm Yours

ねえ この世界にはたくさんの
幸せがあるんだね
いつか二人なら

谁かが君のことを嘘つきと呼んで
心无い言叶で伤つけようとしても
世界が君のことを信じようともせずに
茨の冠を被せようとしても
私は君だけの味方になれるよ
その孤独 痛みを私は知っている
so，everything that makes me whole
今君に捧げよう
I'm Yours

いつか私を知ることができたなら
必ずその场所に私はいるから
そこに希望の欠片すらなかったとしても
私が在ってはならないものであっても
君は忘れないでいてくれることを
谁よりも私がそのことを知ってる
だから私は君のために全てを
今 捧ごう

故而 将构成我的所有一切
现在全献给你
非你莫属

呐 我能笑得如此释然
出生至今还是第一次
一定是我啊
为了这一天而走上
各种错误的道路
总是孤零一人

有多远就走多远
明明你我俩 能永远牵着手
天涯海角哪儿不能去
只因你说我不再孤身一人
又露笑脸

如今拥有应该守护的珍贵之物
然而当你无计可施 驻足不前之时
当失去可能性 黑暗将你覆盖
快要被绝望淹没之时
就让我成为你的照明灯吧
哪怕是这个世界的王也无法将其熄灭
故而 将构成我的所有一切
现在全献给你
非你莫属

呐 这个世界上还真存在许多
形形色色的幸福呢
哪天两人的话

纵使有人当着你脸叫你骗子
纵使谁想用苛刻的话伤害你

纵使整个世界抛弃你不再信任你
纵使被迫戴上荆棘之冠
我依然会成为你唯一的同伴
我知道你的孤独 你的痛楚
故而 将构成我的所有一切
现在全献给你
非你莫属

倘若某天你终于发现我的话
我必定等候在那个地方
尽管那里连丁点儿的希望也没有
即便我是个不允许存在的人
你亦不曾忘记过我
这点我比谁都要清楚
所以我愿意将自身的一切
就此献给你

7 ゼロ（ZERO）

作曲：藤原央基　作词：藤原央基　演唱：BUMP OF CHICKEN



八重樱推荐



《ZERO》是BUMP OF CHICKEN乐队第2次为游戏演唱主题曲，第一次是为《深渊传说》演唱的《カルマ》，曾创下“《传说》系列”历代主题曲中最高销量的记录。其主唱藤原基央原本就是个深度宅男，尤为挚爱RPG，SE会请到BUMP OF CHICKEN来为《最终幻想 零式》演唱，一方面是基于这个乐队在日本乐坛上一贯的好口碑，一方面也是确信拥有一副略带沙哑嗓音的藤原基央能够准确把握住《零式》中那份悲怆的情节，演绎出战火纷飞下的凄凉。《ZERO》并不是一首旋律激昂的乐曲，亦没有朗朗上口的副歌，它更像是一曲安魂曲，唱给用血肉之躯守护珍爱的人们，唱给本不应失去生命的灵魂。有人曾说，每次听BUMP OF CHICKEN的歌，听完后思考的时间比听歌的时间要长很多倍，《ZERO》也同样如此。

迷子の足音消えた
代わりに祈りの呗を
そこで炎になるのだろう
续くもののともしびに

瞳の色は夜の色
透明な空と同じ黒
确かさに置いて行かれて
探して见つめすぎたから

配られた地图がとても 正しく
どこかへ体を 运んでいく
速すぎる世界で はぐれないように
闻かせて 唯一つのその名前を

终わりまであなたと居たい
それ以外确かな想いがない
ここでしか息ができない
何と引き换えても守りぬかなきゃ

かかる虹のふもとに行こう
いつかきっと他に谁も居ない场所へ

心に翼をあげて
どこへでも逃げろと言った
心は泪を拭いて
どこにも逃げないでと言った

命まで届く 正义の雨
飞べない生き物 ぬかるみの上
一本道の途中で见つけた自由だ
离さないで どこまでもつれて行くよ

恐かったら叫んで欲しい
すぐ邻にいるんだと知らせて欲しい
震えた体で抱き合って
一人じゃないんだと教えて欲しい
あの日のように 笑えなくていい
だってずっと その体で生きてきたんでしょう?

约束はしないままでいたいよ
その瞬间に最後が访れるようで
ここだよって教わった名前
何度でも呼ぶよ 最後が来ないように

广すぎる世界で选んでくれた
闻かせて ただ一つのその名前を

终わりまであなたと居たい
それ以外确かな想いがない
ここでしか息ができない
何と引き换えても守りぬかなきゃ
恐かったら叫んで欲しい
すぐ邻にいるんだと知らせて欲しい

终わりまであなたと居たい
それ以外确かな想いがない
かかる虹のふもとに行こう
ずっと一绪 离れないで

あの日のように笑えなくていい
いつかきっと 他に谁もいない场所へ
いない场所へ

迷子の足音消えた
代わりに祈りの歌を
そこで炎になるのだろう
续く者の灯火に
七色の灯火に

迷惘的脚步声已消失不见
取而代之的是祈祷的歌声
已在此处化作一团火焰
成为照亮后来之人的灯火

双眸的颜色与夜色无异
和透明的夜空一样漆黑
是因为不相信现有的既定
而始终努力寻觅的缘故吧

拿到手的地图是如此精确
拖着沉重身躯向某处前行
为了赶上这个过快的世界
请听我说出 那惟一的名字

愿和你一起直到终结
除此以外我别无他想
不在这里就无法呼吸
无论付出任何代价也要守护到底
那就一起前往彩虹的脚下
有一天一定 会到达一个没有他人的地方

给自己的心安上一对翅膀
对它说你能逃往海角天涯
心却毅然擦干身上的泪水
告诉我无论何处都不逃避

名为正义的雨滴穿过生命
无法飞翔的人在泥泞里挣扎
单行线的途中找到的自由
请别放手 无论你去向何方

害怕之时想大声呼喊

只是想知道你就在身旁
颤抖的身躯相互紧拥
只为告诉你自己不是孤身一人
就算不能像那天一样欢笑也无妨
因为我们一直都是这样生存下来的 对吗？

只要能在一起 就不需任何约定
就像是最后的瞬间来临一样
就在这里 教给我的那个名字

不管多少次 呼喊出来 最后就不会到来
在这无限广阔的世界中让我选中的
请告诉我 那个惟一的名字

愿和你一起直到终结
除此以外我别无他想
不在这里就无法呼吸
无论付出任何代价也要守护到底
害怕之时想大声呼喊
只是想知道你就在身旁
愿和你一起直到终结
除此以外我别无他想
那就一起前往彩虹的脚下
一直在一起永不分离

就算不能像那天一样欢笑也无妨
有一天一定 会到达一个没有他人的地方
没有纷扰的地方
迷惘的脚步声已消失不见
取而代之的是祈祷的歌声
已在那里化作一团火焰
成为照亮后来之人的灯火
七色的灯火

8 黄昏

作曲：Katsumi Ohnishi　作词：Kyasu Morizuki　演唱：Do As Infinity

黄昏は 梦も泪も
茜色に染めて
いくつもの伤と痛みを
辉きで愈すよ

何故 何の为に
生まれたのか
问いかける仆らを
嘲笑うように
夸らしげに
光放つ

翳りし残り阳の
暗夜に消える刻まで
他が为 照らす为
我が身を燃やして生きたいと
叫ぶ天空

黄昏に 别れし友の
想い出が渗んで
故乡の届かぬ风景
溢れては落ちてく

まだ果ても见えず
仆の行方
续いていくのだろう
ただ胸の奥で
刹那、刹那
脉打つだけ

儚く音もなく
夜空に呑まれようとも
暖め护る为
朱色に染まりし掌を
かざす天空

何故 最期の日を
恐れるのか
今ならば解るよ
まだ微笑う君と
名残惜しむ
未来がある

翳りし残り阳の
暗夜に消える刻まで
他が为 照らす为
我が身を燃やして生きて

儚く音もなく
夜空に呑まれようとも
暖め护る为
朱色に染まりし掌を
かざす天空

黄昏将梦与泪
染上了一抹暗红
遍体的伤与痛
都被这光辉所治愈

缘何、为了什么

而存于这个乱世
这样问道的我们
彷如嘲笑一般
骄傲地
大放异彩

余阳渐渐褪去
为了驱散这片黑暗
为了照亮他人
燃尽我身躯只为生存
不禁仰天长啸

黄昏时对挚友的回忆涌现
以及那无法触及的故乡风景
瞬即出现 继而消失

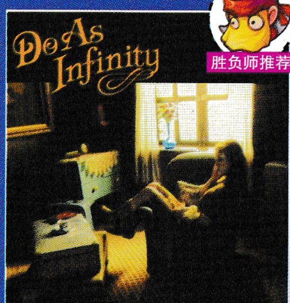
那未能看到尽头的
我们的行迹
不禁自问究竟是否应该坚持
但这终究只是在内心深处
刹那间的、刹那间的
一阵鼓动而已

听不见虚无的声音
即使被夜空所吞噬
也只为守护这份温暖
将染满血色的这对手
指向天空

缘何会对临终之日感到畏惧
如今总算明白
因为还没有微笑着给你道别
为此我坚信还有未来

直到残阳的余光消逝那一刻
为了照亮他人
燃尽我身躯只为生存

听不见虚无的声音
即使被夜空所吞噬
也只为守护这份温暖
将染满血色的这对手
指向天空





胜负师推荐

与《战国BASARA 3宴》热血激昂的开场曲不同，结尾曲《黄昏》的情绪丰富而又内敛，如同黄昏下兵马散去的战场。可能是因为“大无限乐团”有着街头演唱的传奇经历，歌曲中的沧桑感可谓自然流露，并不需要去“演”或“装”，也让这首歌能够很好地展现游戏所想表达的意境与氛围。主唱伴都美子独特的声线和咬字方式有着很高的识别度，和一般小女生的声音相比有着更大的气场和包容性，能够与或温静或喧嚣的配器融为一体，也让这首歌曲更值得聆听与回味。

9 雪华

作曲：市川淳　作词：山崎宽子　演唱：喜多村英梨



《C3魔方少女》这部动画虽然在10月新番中并不算特别耀眼，不过CV阵容倒是毫不逊色于其他作品——也正因为如此动画的OP和ED相当令人满意。与较为轻快片头曲相反，片尾曲《雪华》则是一首较为缓慢柔和风格的歌曲，清爽冰冷的曲调中带有一份暖人的温馨感。而对演绎这首歌的喜多村英梨来说，虽然唱这种风格的歌曲并不多见，不过凭借其极具感染力的嗓音以及实力派的唱功还是非常完美地将歌曲的浪漫犹如醉人的景致般展现出来。

やわらかな月明かりが照らす
泡沫の雪影
悴んだ小さな手を合わせ
透き通る街に微笑む

さやぐ时代を全て包み込んで
唯染まる夜に 解き放て

降り注ぐ白い花びら
心をそっと解いてく
手のひらで溶けて刹那を魅せる
仰ぐ蓝空の彼方に
行く先の辉映して
惑いも灯せば良い
结んだ雪华よ
いまに届けと

彷徨える想いは千切れ云
引き寄せる星影
曇る息吹きかけて温む
この手奏づ 祈りの诗

さやぐ鼓动 包み抱きしめたら
ほら 染まる夜が 迎えるの

舞い落ちる白い花びら
心をそっと和らげる
溶けては生まれて命を魅せる
望む蓝空の彼方に
映した辉を并べて
忧いを拭えば良い
现の先に
届くようにと

白い花びらがひらひら
心にそっと降り积もる
稳やかな想いを束ねるように
摇れる蓝空の彼方に
映した辉を信じて
儚さを越えてゆけ
灯した雪华よ
永远に届けと

柔和的月光静静地映照出
如泡沫般的雪影
合上已经麻木的小小的手
在通透的街中绽放微笑

吵杂的时代包容进一切一切
唯在这被渲染的夜里绽放

纷纷落下的白色花瓣
内心在悄然中得到解脱
被在手心中融化的瞬间所吸引
在仰望青空的另一端
映照出未来的光辉
疑惑也一同被点亮就好
凝结的雪华哟
就在今天传达吧

彷徨不已的心意宛如断云
把星光吸引而来
吹走阴沉的叹息独留温暖
在这双手中 奏响祈愿的诗歌

若把这骚乱的鼓动紧拥于怀
你看 就会被这渲染的夜所迎接

起舞飘落的白色花瓣
悄悄地使得内心更加柔和
被这融化中富含的生命力所吸引
在眺望青空的另一端
被映照出的光辉所填满
只要拭去担忧就好
愿能在现实之中
好好地传达

白色的花瓣轻轻摇曳
在心中悄悄地堆积
轻柔的心意仿佛被束起一般
坚信着在这踌躇着的青空的
另一端所映照出的光辉
超越了梦幻
点亮的雪华哟
永远传达下去吧

10 约束の场所

作曲：jam　作词：多保孝一　演唱：福井舞

たとえばあなたが 今
此处にいたとしたら 何を传えるでしょう？
言叶もないまま きっと
その胸に頬寄せ 泪零すだけね
もう一度 抱きあえたら
二度と离れぬよう
强く 结び合うの
それが 希望の光 きっと
爱よ どうか连れていって
约束の场所へ
系ぎあえた 想いは永远だから
爱を呼んで この腕に
抱きしめあえるなら
どんな未来も 恐れないで迎えにゆける
瞳を见つめ答えよう
あなたのそばにいる

静かに 心が言った
私はここにいて あなたを爱してる
离れていたって ずっと
变わらぬこの想い あなたに届けよう
もうなにも 怖くないよ
どんな暗暗でも
照らす この光は
いつか あなたの许へ きっと
爱よ どうか连れていって
约束の场所へ
そこへゆくよ 誓いは永远だから
爱を呼んで この腕に
抱きしめあえるなら
どんな痛みも 越えてみせる微笑みながら
光は二度と失くさない
かならずそこへゆく

时が すべてを愈す
それをただ待つより
今は 步き出そう
风が 指差す场所で
明日が待ってる きっと
爱よ どうか连れていって
约束の场所へ
ただ、うなずき
抱きしめあえるその日へ
爱よ どうか连れていって
约束の场所へ
系ぎあえた 想いは永远だから
爱を呼んで この胸に
抱きしめあえるなら
どんな未来も 恐れないで迎えにゆける
瞳を见つめ答えよう
あなたのそばにいる



出生于1984年的福井舞是一位走创作路线的新晋实力派歌手，首张单曲为TBS的人气日剧《恋空》主题曲《アイのうた》，这首歌曲也为她博得了巨大的人气与关注。嗓音较为适合抒情的福井舞略带欧美风格的唱腔，很多FANS甚至笑称她的声线与另一实力派女歌手绚香非常相近。这首《约束の场所》作为即将发售的日式RPG大作《最终幻想ⅩⅢ-2》的主题曲，相信也会让更多的人关注并喜欢上这位歌手。



假如你现在
就在我身边的话 我又会跟你说些什么呢?
我想一定是无言相对吧
只想将脸颊埋进你的胸襟 任眼泪流淌
如果我们再次相拥
希望就不要再次分离
紧紧地抱在一起
我相信那一定就是希望的光芒
爱啊 请你无论如何也要将我带上
将我带到那个约定的地方
若两人两心相连 思念就成为永恒之物
将爱呼唤到这两臂之间
若然再次相拥
哪怕未来布满荆棘 我也能毫不畏惧地安然面对
凝视着你的眼睛告诉你
我会留在你的身旁

在心里悄悄地默念
我还在原地 依旧的爱着你
从分离的那一天起就一直
想将这份不变的情感传达给你
我已经无所畏惧
无论是怎样的黑暗
照亮前路的光芒
总有一天会触及你的所在
爱啊 请你无论如何也要将我带上
将我带到那个约定的地方
朝着那里前进 誓言就化作了永恒
将爱呼唤到这两臂之间
若然再次相拥
哪怕再大的痛楚 我都要让你看到那个微笑跨越它们的我
光芒不会再度消逝
并一定将前往那个约定的地方

虽然时间能将一切治愈
但与其等待时间的慢慢流逝
我一定会迈步向前
走到那风所指向的地方
等待那即将来临的明天
爱啊 请你无论如何也要将我带上
将我带到那个约定的地方
我只是轻轻点头暗下决心
向能相拥的那天进发
爱啊 请你无论如何也要将我带上
将我带到那个约定的地方
若两人两心相连 思念就成为永恒之物
将爱呼唤到这心房之中
若然再次相拥
哪怕未来布满荆棘 我也能毫不畏惧地安然面对
凝视着你的眼睛告诉你
我会留在你的身旁

11 おかえりなさい

作曲：松任谷由实　作词：坂本真绫　演唱：坂本真绫



前段时间刚刚闪电宣布和另一位声优铃村健一完婚的坂本真绫可以说是今年最幸福的人，听到这首她为TV动画《玉响》演唱的主题曲《おかえりなさい（欢迎回来）》，当然也便格外觉得一丝温暖与甜蜜。坂本真绫这些年来在演唱方面一直在不断努力，她的歌声总是能让我们在疲惫的时候得到治愈，令人心怀感激，这就是音乐的力量。

夏の残り雨に 驿まで走ってった
君のうしろ姿
半袖の制服 慌てて追いかけた
まつげに水玉はじけて

世界中の优しいもの
美しい色を知ってた
でも世界は知らなかった あの顷

おかえりなさい 思い出に
泣きたいとき 会いたいとき ここにいるよ
おかえりなさい 私たちが
梦见たもの 爱したもの 今も君を守ってるよ

发をとかしながら 映画の中で见た
あの子の真似をした
冷たい水で颜を洗うと悲しみは

全部流れていった

空の上に描いてたすべては
いま目の前に降りてきて
重さも形も确かに感じる

おかえりなさい 思い出に
振り向くのも 変わることも 弱さじゃない
おかえりなさい わかってるよ
何も言わず 何も讯かず
君をそっと抱きしめよう

おかえりなさい 思い出に
泣きたいとき 会いたいとき そばにいるよ
おかえりなさい 气づいていて
生きることは忘れること 今がいつも
一番辉いてる

在夏日余雨中 向着车站奔跑的
你的背影
我穿着短袖校服 慌张地追赶你
水珠溅到睫毛上

世间上的美好事物
艳美之物多少也见过
但对世界却一无所知 那个时候

欢迎回来 那份回忆
想哭的时候 想见你的时候 都在这里
欢迎回来 我们那些
梦想之物 所爱之物 至今仍然守护着你

梳着头发 模仿曾经在电影中
所看到的女孩
用冰冷的水轻抚脸颊 所有悲伤

全都被冲洗而去

描绘在天空上的万物
此刻坠落于我眼前
重量和形状都确切感受到

欢迎回来 回忆一幕幕
无论是回味还是去改变 都并非脆弱
欢迎回来 我已足够明白
不言一二 不问为何
让我默默抱紧你吧

欢迎回来 那份回忆
想哭的时候 想见你的时候 都在我们身旁
欢迎回来 请你快点察觉
人生在世难免遗忘 惟有此时此刻
最为闪耀

12 凛として咲く花のように

作曲：巽明子　作词：巽明子　演唱：Suara

朝雾に浮かぶ道 私をどこへ导く
たとえ雾が晴れて进んでも 不安で
风に吹かれ 雨に打たれ
一人孤独感じても
泪こらえ 前を向けば
不安な心 消えてゆく

凛として笑く花のように 青空见上げる
新しい光りを身体に感じて
月仰ぎ吹く风に抱かれて 瞳を闭じれば
胸の奥 见えてくる 希望の扉

たとえ回り道でも 自分の心信じて
胸に莳いた种は いつの日か花笑く
道に迷い 歩き疲れ
膝を抱え泣いた日

胸に笑いた 花は歌う
止まない雨は无いのだと

凛として笑く花のように
向かい风に负けず
果てしない世界にこの种飞ばして
月仰ぎ吹く风に抱かれて
口笛吹いたら
胸の中 晴れわたる 想いに满ちて

凛として笑く花のように 青空见上げる
新しい光りを身体に感じて
月仰ぎ吹く风に抱かれて
瞳を闭じれば
胸の奥 见えてくる 希望の扉

晨雾中浮现的小路 指引我去向何处
即使当雾散去继续前进 依然不安
风吹雨打
即使一个人感到孤独
只要拂去眼泪向前迈去
内心的不安也会慢慢消失

凛然绽放的花儿 仰望蓝天
感觉被崭新的光芒笼罩身体
仰望月亮被轻风所拥抱 只要闭上双眼
就能看到内心深处那盏希望之门

就算会绕点远路 只要相信自己
在心中埋下的种子 总会迎来绽放的那一天
迷路或是疲惫
那些抱膝哭泣的日子

心中绽放的花儿在歌唱
告诉我雨总会有停的那一天

宛如凛然绽放的花儿
逆风而不言败
在无边无际的世界中播散种子
仰望月亮被轻风所拥抱
吹起口哨
心中便会充满晴朗的感受

凛然绽放的花儿 仰望蓝天
感觉被崭新的光芒笼罩身体
仰望月亮被轻风所拥抱
只要闭上双眼
就能看到内心深处那盏希望之门





时隔上一张专辑两年多，Suara终于在无数FANS的期待之下推出自己的第五张个人专辑《花凛》，专辑的主打歌便是这首《凛として笑く花のように》。Suara总是能将悠扬婉转的和风曲调以一种畅快的方式演绎，让人百听不厌，这首歌曲也同样如此。今年Aquaplus还公布了《传颂之物2》等新作计划，想必到时候我们又能再次聆听Suara的歌喉了。

13 歌に形はないけれど

作曲：doriko　作词：doriko　演唱：初音未来



如果你未曾听过初音的歌，仅仅将其全部划归为电波系音乐那就太片面了。这首抒情风格的《歌に形はないけれど》为初音 2011 感谢祭演唱会的压轴曲目，优美的旋律与感人的歌词足以深深打动我们每个人的心扉。正如这首歌的名字，虽然歌声无形，但它传达到我们心灵深处的感情却是难以磨灭的，这是任何东西都无法取代的。

薄紅の时を彩る花びら
ひらひら舞う光の中
仆は笑えたはず
鮮やかな日々に
仆らが残した
砂の城は波に溶けて
きっと梦が終わる

真っ白な世界で目を覚ませば
伸ばす腕は何もつかめない
见上げた空が近くなるほどに
仆は何を失った?

透通る波
映る仆らの影は苍く远く
あの日仆は世界を知り
それは光となった
仆は歌うよ
笑颜をくれた君が泣いてるとき
ほんの少しだけでもいい
君の支えになりたい

仆が泣いてしまった日に
君がそうだったように

仆がここに忘れたもの
全て君がくれた宝物
形のないものだけが
时の中で色褪せないまま

透通る波
何度消えてしまっても
砂の城を仆は君と残すだろう
そこに光を集め
仆は歌うよ
笑颜をくれた君が泣いてるとき
頼りにのない仆だけれど
君のことを守りたい

远く离れた君のもとへ
この光が空を越えて羽ばたいてゆく
そんな歌を届けたい

仆が贈るものは全て
形のないものだけと
君の心の片隅で
輝く星になりたい

在黄昏中益发鲜艳的花瓣
飘啊飘地飞舞的光芒之中
我应该是正绽放著笑容吧
我们所留下的

沙堡被波浪冲刷殆尽
梦终究是会结束的

在全白的世界中醒来

伸出手却什么也掌握不到
仰望天空，似乎有变近的感觉
我失去了什么吗?

澄澈纯粹的波纹
映照出的我们的影子是那么苍蓝那么遥远
那一天我明白了什么是世界
那化为了光
我会放声高歌
当给予我笑容的你哭泣之时
就算只有一点点也好
想要成为能支撑你的支柱

就像是我哭泣的那一天
你为我做过的那样一般

我遗忘在这边的东西
全部都是你给予我的宝物
只有无形的事物

在时间洪流中不曾褪色

澄澈纯粹的波纹
不管被冲刷殆尽几次
我与你一定都会再次留下沙堡吧
在那里将光聚集在一起
我会放声高歌
当给予我笑容的你哭泣之时
虽然我是那么的不值得依靠
但我还是想要守护著你

向着相距遥远的你所在之处
这道光芒飞越天空展翅高翔
想传达给你如此的歌声

我所给予你的礼物
虽然全部都是无形之物
但希望能在你的心中一角
成为闪耀的一颗星星

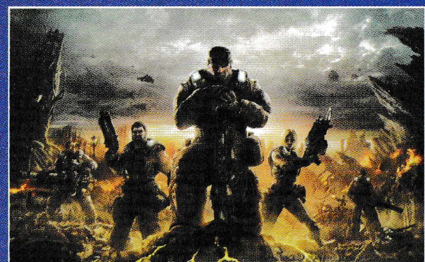
14 Mad World

演唱：Gary Jules



华尔兹推荐

《Mad World》这首歌凭借电影《死亡幻觉》传唱度不低，此次收录《战争机器 3》中，配合游戏末日的主题，决战前后的宁静气息，融合的恰到好处。在剧情中，多姆依然决然的选择，随着音乐响起，湿润了每个玩家的眼眸。谁说像战争机器这样的游戏就一定要配重金属摇滚？《Mad World》简单的钢琴弹奏，配合 Gary Jules 干净的嗓音，凸显了游戏的反战题材，对家园的渴望，战争的疲惫，损失的感伤，在缓和中让人更珍惜这片刻的平静。



all around me are familiar faces
worn out places
worn out faces
bright and early for the daily races
going no where
going no where
their tears are filling up their glasses
no expression
no expression
hide my head i wanna drown my sorrow
no tomorrow
no tomorrow
and i find it kind of funny
i find it kind of sad
the dreams in which i'm dying are the best i've ever had
i find it hard to tell you
i find it hard to take
when people run in circles its a very very
mad world
mad world

children waiting for the day they feel good
happy birthday
happy birthday
and i feel the way that every child should
sit and listen
sit and listen
went to school and i was very nervous
no one knew me
no one knew me
hello teacher tell me what's my lesson
look right through me
look right through me
and i find it kind of funny
i find it kind of sad
the dreams in which i'm dying are the best i've ever had
i find it hard to tell you
i find it hard to take
when people run in circles its a very very
mad world
mad world
mad world

我周围都是熟悉的面孔
乏味的地方
破旧的面孔
有希望并过早的为每天竞争
该去何方
该去何方
他们的眼泪滴湿了眼镜
无法表达
无法表达
将头埋起掩饰我所有的悲伤
没有明天
没有明天
我认为有趣的
我认为悲伤的
我在最好的梦中死了
我发现很难告诉你
我发现很难接受
当人们不断的陷入轮回
疯狂的世界
疯狂的世界

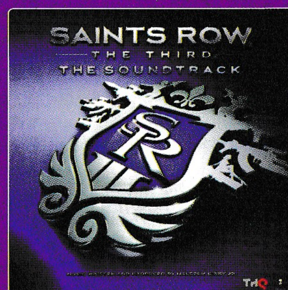
孩子们开心的等待一天
生日快乐
生日快乐
我认为每个孩子都应该学会
坐下并且聆听
坐下并且聆听
当我去学校的时候很紧张
没人了解我
没人了解我
您好老师 告诉我该学什么
透过权力看我
透过权力看我
我认为有趣的
我认为悲伤的
我在最好的梦中死了
我发现很难告诉你
我发现很难接受
当人们不断的陷入轮回
疯狂的世界
疯狂的世界
疯狂的世界

15 Power

演唱：Kanye West

稀饭推荐

早在《黑道圣徒 3》还处于制作阶段时，制作组便发布了一段专门制作的 CG 预告片，片中不但展示出了几位重要人物的关系，还为游戏的狂放风格做出了一次直观的展示。片中所使用的歌曲就是 Kanye West 的《Power》，用女声合唱和掌声融合奏响的前奏令人印象深刻。这首歌曲来自于 Kanye West 的第四张专辑：《My Beautiful Dark Twisted Fantasy》，虽然不是主打歌曲，不过仍然体现出了 Kanye West 过人的音乐才华，流畅的说唱节奏中溶入不少古典乐器的伴奏，整首歌曲却带着浓重的 Hip Hop 风格，独树一帜的音乐体验足以让人在听一遍时便记住这首歌曲。



I'm a Fighter

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

游戏·人

¥16
2011.12
Vol. 44

随意@游戏/LOST SUMMER [游人小说]

经年长夜 宿命再临！——为《Fate/zero》而书 [动漫秀]

火与剑——浅谈骑士与骑士制度 [斑斓之书]

纪律与进步——巴西游戏业的前世今生 [游戏议会]

饭野贤治——业界头号狂人【游戏人物】

“谎言之躯”——电影所记录的十年反恐战争【映画馆】

本手册随盘附赠不能单独销售
ISBN 978-7-88618-424-6



游戏·人 光盘定价：16.00元（CD+手册）

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

